CONSOLE GAMES



PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 143 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998 ΔΡΧ. 1.000



ACTIVISION 98
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



MORTAL KOMBAT 4

COLIN McRAE RALLY



REVIEWS
- BLOODY ROAR (PSX)
- GT 64 (N64)
- SPICE WORLD (PSX)
- BURNING RANGERS (SAT)
- WARGAMES (PSX)

PREVIEWS
- SUPER DEFORMED RACING (PSX)
- CONKER 64 (N64)
- GUN GRIFFON II (SAT)

PLAY THE GAME
- FORSAKEN
- DEAD OR ALIVE



BANJO-KAZOOIE



ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ ΜΕ ΝΕΑ ΘΕΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

GAMES-PC CD-ROM

ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΟ INTERNET

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΓΙΑ GAMES

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - SERVICE









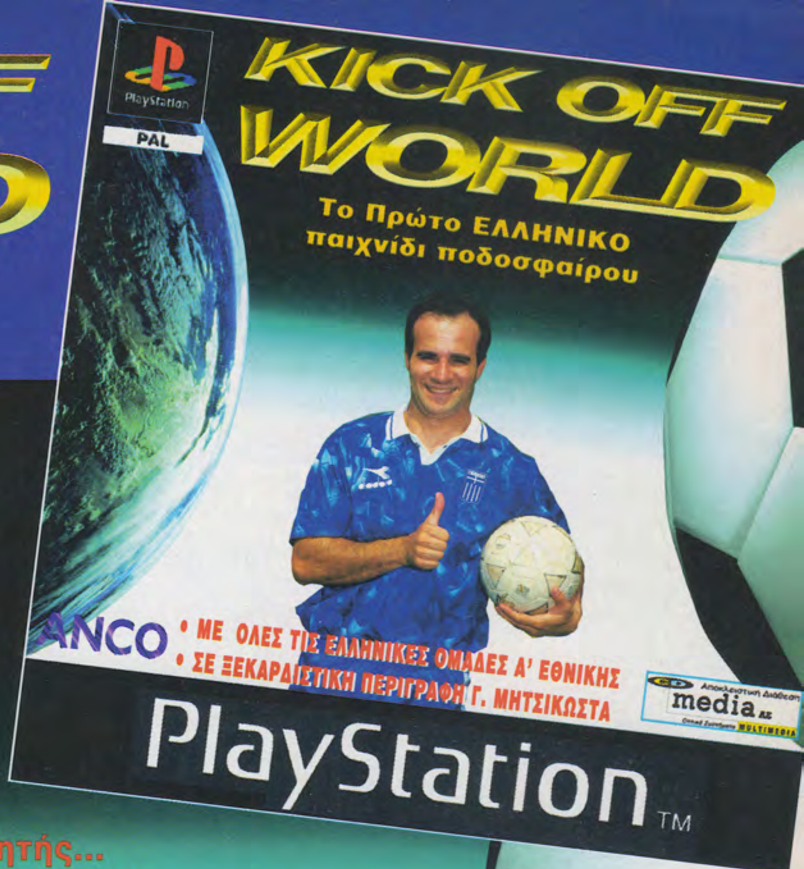


Τηλ./Fax: (031) 867339
ΔΕΛΦΩΝ 123, 542 48 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Ευαγγελιστρίας 12, Γρεβενά,
τηλ.: 0462 - 24729
megagame@spark.net.gr
www.spark.net/business megagame

Επιμέλεια CD-Media Art Dept.

KICK OFF WORLD

Το Πρώτο ΕΛΛΗΝΙΚΟ παιχνίδι ποδοσφαίρου



Classic Modern

- Γίνε ο προπονητής...
- Ξαναζήσε τα Ντέρμπυ!
- Όλες οι ομάδες Α' Εθνικής ΕΛΛΑΔΟΣ.
- Αγόρασε και πούλησε παίκτες σαν πρόεδρος.







- Δύο είδη γηπέδου, 3D ή κλασικό.
- Περιλαμβάνει Παγκόσμιο κύπελλο, Πρωτάθλημα & SUPER LEAGUE.

Δεν θα τον δείτε, αλλά σίγουρα... ...θα την ακούσετε !!!



ANCO

ANCO is a registered trademark of ANCO Software Ltd. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Shiny Entertainment. All Rights Reserved.

Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

CD media AE Αποκλειστική Διάθεση
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr

38 Το νέο παιχνίδι της Rare που θέτει νέα πρότυπα στα platform games.



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 143 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998



34 COLIN McRAE RALLY

Ισως το καλύτερο ράλι όλων των εποχών. Σίγουρα πάντως το μοναδικό που αγγίζει την τελειότητα σε τέτοιο βαθμό.





62 MORTAL KOMBAT 4

Επιτέλους! Το πρώτο "αξιοπρεπές" Mortal Kombat για το N64 είναι πλέον γεγονός!



42 BURNING RANGERS

Ενα ιδιόμορφο action-adventure από τη θρυλική Sonic Team.

PREVIEWS

REVIEWS

ΘΕΜΑΤΑ











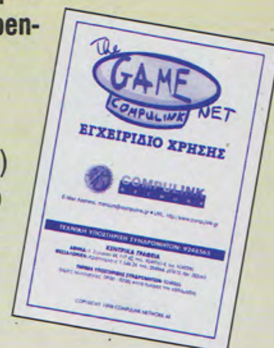
ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Δ. Αλαφούζος

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Σπύρος Παράσχης, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**: Μαριάννα Γιαγιά, Γιώργος Γιαλατσίδης, Κώστας Δότσος, Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Κωσταράς, Αστέριος Κωστόπουλος, Χρήστος Κάκαρης,
Γιώργος Κουρκουτάς, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαξιανάκης, Αγγελος Μεγρέμης, Παύλος Παπαπαύλου, Γιάννης Σιδεράκος, Γιάκος Τσιμπίδης, Φραντζέσκα Ψαρρού,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ**: PLAY, 64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Ελένη Τσιπά, Αθηνά Αιναλή, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ**: Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ-ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: COPY PRINT

The GAME COMPULINK NET

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΑΙΖΕΤΕ ΑΠΟ ΣΥΝΗΘΕΙΑ

Μπείτε στον συναρπαστικό κόσμο των on-line games! Το μόνο που χρειάζεστε είναι πρόσβαση στο Internet (μέσω οποιουδήποτε provider) και το παιχνίδι χωρίς σύνορα αρχίζει. Το GameNet είναι μία υπηρεσία (ουσιαστικά ένα ολόκληρο δίκτυο) που σας δίνει τη μοναδική ευκαιρία να παίξετε on-line τα δημοφιλέστερα παιχνίδια με πραγματικούς συμπαίκτες και αντιπάλους. Ατέλειωτη δράση, αξέχαστα happenings, συναρπαστικά on-line τουρνουά και απίθανα δώρα σάς περιμένουν. Η διασκέδαση δεν σταματά ποτέ...



Κάθε νέος συνδρομητής θα επιβαρυνθεί με το κόστος των 5.000 δρχ. (πλέον Φ.Π.Α.) για το registration number. Κάθε μέλος του GameNet αποκτά με την εγγραφή του το GameNet Starter Kit που περιλαμβάνει το εγχειρίδιο του GameNet, ένα CD-ROM με shareware games που διαθέτουν δυνατότητα on-line σύνδεσης στο GameNet καθώς και serial number.

Διαλέξτε τη συνδρομή που σας ταιριάζει και γίνετε κι εσείς μέλη τώρα!	
3μηνη συνδρομή:	6.000 δρχ.
6μηνη συνδρομή:	12.000 δρχ.
12μηνη συνδρομή:	24.000 δρχ.

Οι συνδρομητές της CompuLink δεν επιβαρύνονται με επιπλέον συνδρομή στο Gamenet.







ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: GAMENET.

Ενδιαφέρομαι για μία ❑ 3μηνη ❑ 6μηνη ❑ 12μηνη συνδρομή στο GameNet.
Παρακαλώ, στείλτε μου την αίτηση στην παρακάτω διεύθυνση ή στο fax που ακολουθεί:

ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: .... FAX: ....

E-MAIL: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΜ/ΝΙΑ: ....

Εχω πρόσβαση στο Internet από την ❑ CompuLink
❑ Forthnet ❑ Hellas On Line ❑ OTENet
Αλλο ....

Εχω modem ταχύτητας
❑ 14.400 Kbps ❑ 28.800 Kbps ❑ 33.600 Kbps
❑ 57.600 Kbps ❑ ISDN

(Η πρόσβαση στην υπηρεσία του GameNet προϋποθέτει ότι ο συνδρομητής διαθέτει ήδη πρόσβαση στο Internet μέσω είτε του Power Pack της CompuLink είτε κάποιου άλλου παροχέα.) Η CompuLink Network ουδεμία ευθύνη φέρει σε περίπτωση αδυναμίας ή δυσκολίας σύνδεσης στο GameNet συνδρομητών που έχουν πρόσβαση σε αυτό μέσω άλλου, πλην της CompuLink, provider.

PIXEL

PIXEL Next Generation

Ενα ακόμα καλοκαίρι έφτασε στο τέλος του. Θέλοντας και μη, όλοι εμείς οι ευτυχισμένοι (ή, μάλλον, πρώην ευτυχισμένοι) θνητοί, που καταφέραμε να δραπετεύσουμε -έστω και για λίγο- από το βάρος των μεγαλουπόλεων, επιστρέφουμε ξανά στο κλεινόν (δί-κλεινον ή και τρί-κλεινον!) άστυ, στο άγχος μας, στις σκοτούρες μας, στη μονοτονία μας και στην κονσόλα μας. Ε, τουλάχιστον υπάρχει και μια κονσόλα να μας απαλύνει τον πόνο αυτές τις δύσκολες στιγμές. Αχ, τι είναι ο άνθρωπος...

Ο ριψοκίνδυνος βοηθός αρχισυντάκτη, ευρύτερα γνωστός ως Κάιους Σπάιρους Παράσχους, με υποδειγματική αυτοθυσία και αυταπάρνηση ταξίδεψε μέχρι την Ιρλανδία, για να μας φέρει τα τελευταία νέα από το μέτωπο της Activision: Καινούρια παιχνίδια, στρατηγικές, τάσεις κ.λπ. Ολα θα τα βρείτε στο άρθρο με τίτλο Activate 98 - θα το διακρίνετε εύκολα, είναι αυτό με το πιο σέξι μπάσιμο! Ο Κάιους όμως δεν σταμάτησε εκεί. Με ανεξάντλητα αποθέματα δύναμης "πετάχτηκε" μέχρι τη γηραιά Αλβιόνα (την Αγγλία ντε!), για να μας μεταφέρει τις εντυπώσεις του από την παιχνιδοέκθεση ECTS, η οποία πραγματοποιείται στο Λονδίνο την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές. Ετοιμαστείτε λοιπόν για πλήρη αναφορά στο επόμενο τεύχος.

Προς το παρόν, οι κάτοχοι PlayStation μπορούν να πεταχτούν μέχρι το console club της γειτονιάς τους για να προμηθευτούν το Colin McRae Rally, το οποίο αναμένεται να είναι ο πιο "hot" τίτλος του φθινοπώρου. Κάτι γίνεται τώρα τελευταία με το PlayStation: Πολλοί εξομοιωτές αγώνων αυτοκινήτου παρουσιάζονται, δεν νομίζετε;

Το Mortal Kombat 4 είναι εδώ (σχεδόν)! Οι κάτοχοι N64 μπορούν να το απολαύσουν εν τω άμα, όμως οι κάτοχοι PlayStation θα πρέπει να περιμένουν λιγάκι - πόσο "λιγάκι" δεν ξέρω. Γι' αυτό, καλού-κακού, βγάλτε καμιά πίστα ακόμα στο McRae και βλέπουμε.

Στο N64 βγήκε -επιτέλους- και το Banjo-Kazooie ή όπως αλλιώς το λένε (μα πού πάνε και τα βρίσκουν αυτά τα ονόματα!), ένα γλυκύτατο platform παιχνίδι που θα ζηλέψουν όλοι οι άπιστοι (ξέρετε, PlayStation-άδες και Saturn-άδες...).

Καλώς ήλθαμε λοιπόν στα παλιά μας τα λημέρια. Και μη μου απελπίζεστε: Σεπτέμβρης είναι, θα περάσει...

Γιάννης Πατρίκος

ΜΑ ΤΙ ΠΙΝΕΤΕ;

Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",
Αυτή είναι η δεύτερη φορά που σας γράφω (όχι στα παλιά μου παπούτσια όμως), επειδή ξέρω πως είστε πολύ ενημερωμένοι.
Πολλές φωτογραφίες παιχνιδιών μάλιστα τις είδα πρώτα στο περιοδικό και μετά σε αγγλικά περιοδικά, τα οποία υποτίθεται πως είναι πιο ενημερωμένα.
Τέλος πάντων! Την προηγούμενη φορά σας ζάλισα με το Ν64, αλλά και αυτή τη φορά λέω να σας πρήξω λίγο με μερικές δύσκολες ερωτήσεις:
1. Ξέρετε αν το Perfect Dark της Rare θα βγει πριν από τα Χριστούγεννα;
2. Μα πού έχουν καταχωνιάσει αυτό το Zelda 64; Θα το κυκλοφορήσουν ποτέ;
3. Ακουσα κάπου ότι το Turok 2 θα έχει real time lighting όπως το Forsaken. Αληθεύει;
4. Πιστεύετε ότι το Dreamcast θα είναι ισχυρότερο από ένα Pentium 2 στα... 300 MHz;
5. Γράψατε ότι στο Worldcup '98 του Ν64 οι παλιοί αγώνες απεικονίζονται με ασπρόμαυρα γραφικά. Μήπως πίνετε τον τελευταίο καιρό, γιατί εγώ δεν είδα κάτι τέτοιο παρά μόνο στο PC. Εκτός κι αν υπάρχει κάποιο option... Και κάποιες παρατηρήσεις τώρα:
α) Τι γίνεται με αυτή τη στήλη για Manga Video; Ολο λέτε ότι την ετοιμάζετε, αλλά δεν βλέπω τίποτα. Αντε, να δούμε τι... Manges είστε!
β) Βρε παιδιά, από τα δεκαπέντε παιχνίδια στα οποία έχετε αφιερώσει οδηγούς στρατηγικής, μόνο ένα είναι για Ν64 και τα υπόλοιπα για PSX (δηλαδή ούτε ένα για το Saturn). Μήπως ασχολείστε πολύ περισσότερο με το PlayStation; Ε, μήπως;
γ) Στο τεύχος 14 κάνατε reviews στο Forsaken για PSX και Ν64. Γιατί, όμως, βάλατε το σηματάκι "The Big Game" στην έκδοση του PlayStation; Δεν νομίζω ότι είναι καλύτερο από την έκδοση για Ν64, έτσι δεν είναι;
Φιλικότατα,
Τάσος (ο γνωστός)

ΥΓ.: Ελπίζω να λάβετε υπόψη αυτές τις παρατηρήσεις, γιατί αλλιώς θα πέσει πάνω σας η κατάρα της "Microids" και θα είστε αναγκασμένοι να παίζετε για την υπόλοιπη ζωή σας τα παιχνίδια Iznogoud και Extreme Snow Brake, μια και σας αρέσει τόσο το PSX... Καλά ντε, μη βαράτε! Πάντως πλάκα δεν έκανα.

Φίλοι αναγνώστες, γεια σας! Σε αυτήν τη στήλη μπορείτε να μας στέλνετε τις σχετικές με τις κονσόλες απορίες σας, καθώς και τις προτάσεις σας, για να κάνουμε το "Pixel N.G." ακόμα καλύτερο. Αν έχετε πρόσβαση στο Internet, μπορείτε να μας βρείτε στη διεύθυνση: pixel@compulink.gr.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Φίλε Τάσο (γνωστέ),
1. Ποιος το ξέρει; Το παιχνίδι υποτίθεται ότι θα βγει στο τέλος του 1998, αλλά το παρελθόν των κυκλοφοριών στο Ν64 μας έχει μάθει την αξία της υπομονής.
2. Εύλογη η απορία σου. Το παιχνίδι αναμένεται στο τέλος του '98, αν και ποτέ κανείς δεν μπορεί να ξέρει. Ελπίζουμε τουλάχιστον ότι η ποιότητά του θα μας κάνει να ξεχάσουμε όλες τις καθυστερήσεις και τις αναβολές.
3. Οι τελευταίες πληροφορίες αυτό αναφέρουν.
4. Μπορούμε να πούμε ότι είναι στο ίδιο επίπεδο με έναν Pentium II 233 με κάρτα Voodoo 2, αν και τέτοιες συγκρίσεις δεν μπορούν να γίνουν, αφού πάρα πολλές παράμετροι καθορίζουν την αξία ενός μηχανήματος και μία από τις σημαντικότερες είναι και το πόσο καλά γνωρίζουν να το αξιοποιούν οι προγραμματιστές. Τα PCs, ας πούμε, περνούν τόσο γρήγορα από τη μια γενιά στην άλλη, που οι προγραμματιστές δεν προλαβαίνουν να τα μάθουν και να εκμεταλλευτούν πλήρως τις δυνατότητές τους. Οι κονσόλες έχουν μεγαλύτερη διάρκεια ζωής και έτσι κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει.
5. Εβίβα! (χικ!)
α. Είναι γνωστή η παροιμία: "Το καλό πράγμα..."
β. Λες;
γ. Εμείς δεν είπαμε τίποτα τέτοιο. Ισα-ίσα που στο φάκελο "Forsaken" βάλαμε τα πράγματα στη θέση τους.

Τα σκίτσα που διακοσμούν τις σελίδες της αλληλογραφίας είναι δικά σας και μας αρέσουν πολύ. Στείλτε μας κι άλλα, για να τα δείτε δημοσιευμένα στο "Pixel N.G.".



Σκίτσο του αναγνώστη
Κωνσταντίνου Μάνθου

ΤΑ ΡΕΚΟΡ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΦΤΟΥΝ

Αγαπητό "Pixel N.G"., Σου γράφουμε για τρίτη φορά. (Πίκρα, ε; Πάμε για ρεκόρ ή όχι; Χρήστο Παπαϊωάννου, σε φάγαμε.) Φυσικά, έχουμε πάλι κάποιες απορίες και, όπως πάντα, κάποιες συμβουλές (αν μπορούν να πραγματοποιηθούν). Ας περάσουμε, όμως, στο "ψητό".
1. Προς απάντηση της Γεωργίας Νερούτσου, λέμε πως πράγματι υπάρχουν αρκετά περιοδικά για Manga, τα οποία είναι τα εξής: "Anime", "Game Fun" (όχι μόνο για Manga), "Anime Mania" και το "Manga Extreme". Από αυτά μπορείς να βρεις σχετικά εύκολα τα τρία πρώτα, ενώ το τελευταίο θέλει αρκετό τρέξιμο.
2. Θέλουμε να ρωτήσουμε για το μηδενισμό της Anna στο Tekken 3. Η σκηνή στην παραλία (ξέρετε ποια εννοώ, ε;) θα υπάρχει στην PAL έκδοση του παιχνιδιού στο PlayStation; Θέλουμε απάντηση οπωσδήποτε!
3. Και τώρα μερικές συμβουλές: Ενας από τους λόγους που σταμάτησα να παίρνω ένα περιοδικό παρόμοιας ύλης, το "Game Pro", ήταν επειδή είχε πολλές σελίδες με οδηγούς στρατηγικής. Μην κάνετε το ίδιο λάθος και εσείς (35 σελίδες στο τεύχος 140;). Καλύτερα να αφιερώνετε αυτές τις σελίδες σε άλλες στήλες.
Μερικές ιδέες: Σελίδες με high scores αναγνωστών για κάθε κονσόλα και βραβεία για τους πολύ καλούς, σελίδες με ιδέες από αναγνώστες για μελλοντικά παιχνίδια (με το απαραίτητο coryright βέβαια), τις οποίες θα βαθμολογείτε εσείς, οι φοβεροί συντάκτες του "Pixel N.G.", σε όποιους τομείς θέλετε.
4. Please! Eνα preview για MK4, για PSX και Ν64. Είμαστε άρρωστοι με αυτό το παιχνίδι, όπως άλλωστε και με τα προηγούμενα της σειράς.
5. Θέλουμε τα χαρακτηριστικά της Model 4 και τα πρώτα παιχνίδια της. Ξέρουμε μόνο ότι θα παράγει 10.000.000(!) πολύγωνα.
6. Πότε θα έρθει επιτέλους το M.K.

Annihilation κατά Ευρώπη μεριά, γιατί πολύ μας κοροϊδεύουν οι Αμερικανοί. Και κάτι άσχετο. Ποια Final Fantasy κυκλοφορούν σε PAL, σε SNES;

Με εκτίμηση,
Κώστας SUB και Τάσος ODD

ΥΓ. 1: Τι γίνεται με τη στήλη για Manga που είχαμε πει; Για αρχή βάλτε τα Akira, Dragon Ball z και Guyver.
ΥΓ. 2: Τα ονόματά μας είναι ODD και SUB. Επίθετα δεν γράφουμε, γιατί αρκετά τα σκοτώσατε!
ΥΓ. 3: Ελπίζουμε να μη σας ξεκουράσαμε. Εεε, ελπίζουμε να σας κουράσαμε. Εεε, τέλος πάντων!

Αγαπητοί φίλοι,
2. Γιατί, αν δεν υπάρχει, δεν θα πάρετε το παιχνίδι;
3. Αν τα τελευταία ερωτηματολόγια μάς υποδείξουν κάτι τέτοιο, θα πράξουμε ανάλογα.
4. Αυτό το τεύχος αλλά και το προηγούμενο πρέπει να σας έχουν καλύψει.
5. Τα πράγματα για το Model 4 Arcade board δεν είναι πολύ ξεκάθαρα. Η Sega έχει ανακοινώσει την ανάπτυξη του Naomi board, το οποίο θα είναι μια εξελιγμένη μορφή του Dreamcast. Τα έως τώρα γνωστά τεχνικά χαρακτηριστικά είναι: 10 εκατ. πολύγωνα το δευτερόλεπτο, 4 PowerVR, 2 τσιπάκια που θα τρέχουν παράλληλα(!). Επίσης θα υπάρχουν πολλαπλοί επεξεργαστές και θα είναι πιο φθηνό από το Model 3 board. Οπως καταλαβαίνετε, τα coin-op παιχνίδια του Naomi θα μπορούν να μεταφερθούν αρκετά εύκολα στο Dreamcast.
6. Για την ταινία μιλάς; Αυτή παίχτηκε το καλοκαιράκι (να ήταν κι άλλο) στις αίθουσες.

VILLIS ΕΔΩ

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είμαι ένας φανατικός καινούριος αναγνώστης σας από το πρώτο Next Gen. τεύχος. Κατέχω Saturn και PlayStation και ετοιμάζομαι για Nintendo 64. Συγχαρητήρια για την εξαίσια δουλειά που κάνετε, για να ενημερώσετε εμάς τους αξιολύπητους Greek gamers, οι οποίοι δεν ξέραμε έως τώρα τι μας γίνεται σχετικά με τα video games. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:
1. Θα παίζει το Dreamcast τα παιχνίδια του Saturn; Σας παρακαλώ, προσπαθήστε να βρείτε απάντηση σε αυτήν την ερώτηση.
2. Εχετε νέα για τη συνέχεια του Super Mario 64;
Τέλος, έχω να δώσω ένα μήνυμα στους φίλους gamers. Μη διχάζεστε για το ποιανού το μηχάνημα είναι καλύτερο. Και οι τρεις κονσόλες είναι αξιόλογες και προσφέρουν ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ. Γι' αυτό άλλωστε και ιδρύθηκαν τα video games. Για διασκέδαση! Αυτό νομίζω θέλατε να δείξετε και στο αφιέρωμα "Consoles". Ποια είναι η καλύτερη; (Τεύχος 138, και για όσους δεν το έχουν αγοράσει να βιαστούν να το κάνουν). Κάθε κονσόλα έχει τα πλεονεκτήματά της και τα μειονεκτήματά της. Δεν έχω τίποτα άλλο να πω, παρά μόνο "do not spoil your enjoyment end just buy and play a video game".
Villis ή Technomaniac



Σκίτσο του αναγνώστη
Πάνου Ζερβουδάκη

ΥΓ. 1: Ελπίζω να μη σας κούρασα.
ΥΓ. 2: Συγγνώμη που δεν ταχυδρόμησα το ερωτηματολόγιο Νο 1, αλλά είμαι ξεχασιάρης. Τι να κάνουμε;
ΥΓ. 3: Εστειλα, όμως, το ερωτηματολόγιο Νο 2.

Αγαπητέ φίλε,
1. Οχι!
2. Αρχικά ετοιμαζόταν για το 64DD, όμως το 64DD μάλλον δεν θα παρουσιαστεί ποτέ. Αρα, ίσως καθυστερήσει να κάνει την εμφάνισή του.

RESIDENT EVIL 2, ΟΛΕ!

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είμαι καινούριος αναγνώστης του περιοδικού σας και σας συγχαίρω για την τέλεια και εκπληκτική σας δουλειά. Εχω ένα πρόβλημα στο R.E. 2, το οποίο δεν μπορώ να λύσω, παρόλο που ακολουθώ τις οδηγίες του μικρού βιβλίου που κάνατε δώρο στο τεύχος 142. Λέτε πως αν κάποιος τερματίσει τη δεύτερη αποστολή σε λιγότερο από 2 ώρες και 30 λεπτά και με βαθμό Α ή Β, θα έχει στην κατοχή του στο επόμενο σενάριο το Gatling Gun. Επίσης, για να πάρει το Machine Gun, πρέπει να το

ΠΑΘΟΣ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Αγαπητό περιοδικό "Pixel N.G.", γεια σου! Καταρχήν, ένα μεγάλο μπράβο για την παρουσίαση ενός τόσο καλού περιοδικού για κονσόλες, που αγγίζει το άριστο. Είμαι 34 χρόνων, έχω ένα γιο 14 χρόνων και παλιά είχα κατάστημα με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οπως καταλαβαίνετε, η αγάπη μου γι' αυτά παραμένει. Θεώρησα καθήκον μου να σας γράψω, να σας προτείνω, αλλά και να ζητήσω απάντηση σε μία απορία μου. Πρώτα-πρώτα ας περάσουμε σε μία πρότασή μου για την περαιτέρω βελτίωση του περιοδικού. Προτείνω, λοιπόν, αν γίνεται και αν (σας πρόλαβα) βοηθήσουν και οι εταιρίες, να υπάρχει μία λίστα κυκλοφορίας παιχνιδιών κάθε παιχνιδομηχανής για την Ελλάδα, τουλάχιστον για το μήνα που διανύουμε. Επίσης, στο τεύχος 139 (Απριλίου) είχατε ένα θέμα σχετικά με τα συστήματα PAL και NTSC. Τι γίνεται εκεί; Μπορεί ένα PSX ευρωπαϊκό να τρέξει παιχνίδια αμερικανικά; Υπάρχει αντάπτορας; Στο N64 ξέρω ότι υπάρχει, καθώς και στο Saturn, ενώ για το PSX έχω ακούσει δύο λύσεις: πρώτον τσιπάκι και δεύτερον προγραμματισμός του μηχανήματος από ειδικούς. Τι γίνεται λοιπόν; Υπάρχει λύση; Παρακαλώ ή απαντήστε μου ή κάνετε ένα θέμα πάνω σε αυτό. Νομίζω ότι ενδιαφέρει πολλούς. Ξέχασα να σας γράψω ότι έχω σπίτι μου ένα ειδικό δωμάτιο για παιχνίδια, με ό,τι κυκλοφορεί σήμερα στο εμπόριο.
Τέτοια τρέλα κουβαλάω και όποιος πει ότι τα παιχνίδια, όπως έχουν εξελιχθεί, είναι μόνο για παιδιά κάνει λάθος, ενώ και η βία σε αυτά είναι παραμύθι. Σας ευχαριστώ πολύ για το χρόνο που σας απασχόλησα και πάλι μπράβο! Ελπίζω να βρω απαντήσεις στις απορίες μου.

Με αγάπη,
Κωνσταντίνος Χατζηιωάννου

Φίλε Παναγιώτη,
Τι 30, τι 40, τι 50! Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν είναι μόνο για τα παιδιά και εσύ το ξέρεις πολύ καλά. Από τη στιγμή που κάποια επιτραπέζια γράφουν στο κουτί τους ότι απευθύνονται σε παιδιά από 7 έως 87 ετών, γιατί θα πρέπει τα ηλεκτρονικά να περιορίζονται σε ηλικίες από 8 έως 16;
Σε ευχαριστούμε για την πρότασή σου και να είσαι σίγουρος ότι τη σκεφτόμαστε πολύ σοβαρά. Σχετικά με την απορία σου, για τη δυνατότητα ενός ευρωπαϊκού PlayStation να τρέξει αμερικανικά ή και ιαπωνικά παιχνίδια, κάτι τέτοιο είναι όντως δυνατό.
Ο ευκολότερος (αν και όχι νομιμότερος) τρόπος για να το πετύχεις είναι η προσθήκη ενός chip στην κονσόλα σου.
Επίσης υπάρχουν δύο εκδόσεις του PlayStation, που μπορούν να παίξουν CD ανεξαρτήτως γεωγραφικής προέλευσης, τα επονομαζόμενα "μπλε" και "μαύρα" PlayStation. Τελειώνοντας, δεν μπορούμε παρά να σου ευχηθούμε να γίνει στο μέλλον η ειδική αίθουσα που έχεις στο σπίτι σου και μουσείο ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

τερματίσει σε λιγότερο από 3 ώρες με βαθμό Α ή Β, χωρίς απεριόριστα πυρομαχικά (το ίδιο ισχύει και για το Gatling Gun). Εγώ το τερμάτισα σε 2 ώρες και 24 λεπτά με βαθμό Β και δεν έγινε τίποτα, ούτε όπλα ούτε αποστολή του Hunk (τερμάτισα το δεύτερο σενάριο). Μήπως έγινε κανένα τυπογραφικό λάθος στο χρόνο ή φταίει κάτι άλλο;

Παναγιώτης Γιαγιαλόγλου

ΥΓ. 1: Θα ήθελα να το δημοσιεύσετε το γράμμα, γιατί έχω σπάσει το κεφάλι μου.
ΥΓ. 2: Συνεχίστε την καλή δουλειά!

Αγαπητέ Παναγιώτη,
Συγγνώμη καταρχήν αν "σκοτώσαμε" το επώνυμό σου, αλλά ο γραφικός χαρακτήρας σου ήταν ένα άλυτο puzzle για όλη τη Σύνταξη του περιοδικού. Κάνετε καλύτερα γράμματα, βρε παιδιά! Κατά τα άλλα, ας περάσουμε στο πρόβλημα που αντιμετώπισες με το Resident Evil 2, που, όπως φαίνεται, έχει ανάψει φωτιές. Οι προϋποθέσεις για να αποκαλύψεις τα κρυμμένα μυστικά του παιχνιδιού είναι ακριβώς αυτές που αναφέρεις στο γράμμα σου. Προσοχή όμως. Για να δεις τα καινούρια όπλα και τις πρόσθετες αποστολές, θα πρέπει να παίξεις σε normal mode. Επίσης δε θα πρέπει να σώσεις πάνω από μία φορά ούτε να χρησιμοποιήσεις First Aid Spray. Ελπίζουμε ότι τώρα δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα. Καλή σου τύχη και σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

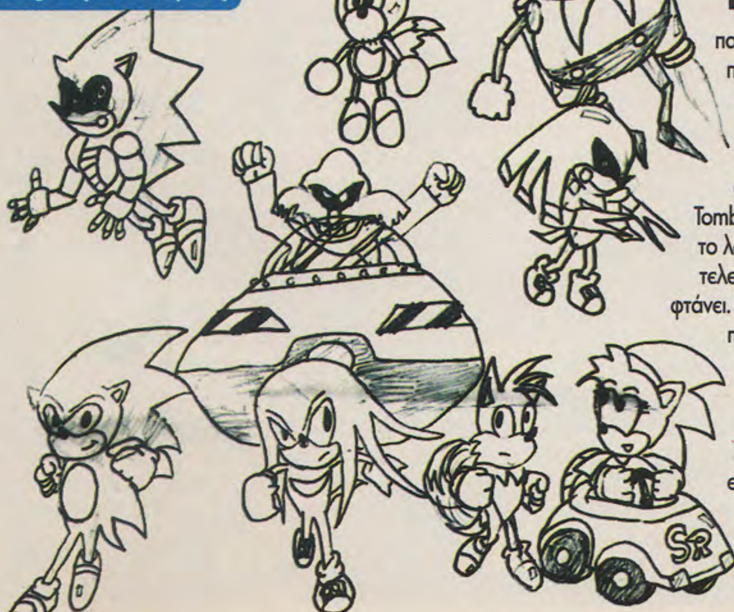
Το μελλον του N64

Πολυαγαπητό "Pixel N.G.",
Σας γράφω για δεύτερη φορά και είμαι πανευτυχής που είμαι αναγνώστης σας. Είμαι κάτοχος SNES και N64 και έχω μερικές ερωτήσεις:
1) Εχετε ακουστά για το GT64 της Ocean; Για τα Biofreaks, Quest for Camelot, Hybric Heaven και Turok 2: Seeds of Evil;
2) Ολοι περιμένουμε με ανυπομονησία την άφιξη του 64DD. Η Nintendo έκανε λάθος που δεν το παρουσίασε στην Ε3. Ισως να θέλει να το τελειοποιήσει ως μηχάνημα. Ισως πρέπει να προσπαθήσει περισσότερο με το N64. Ισως να ακυρωθούν όλα. Εγώ δεν πιστεύω πως θα γίνει το τελευταίο, γιατί, σύμφωνα με τα τεχνολογικά του χαρακτηριστικά, το 64DD ως αναβάθμιση είναι καταπληκτικό. Ηδη έχουν αναφερθεί πρώιμοι τίτλοι, όπως Super Mario 64DD, Sim City, Sim Copper, Quest 64 κ.ά. Η προσπάθεια της Nintendo για το N64 φαίνεται με τους εξής τίτλους: Mission: Impossible, Tonic Trouble, Banjo Kazooie, Conker's Quest, Turok 2: Seeds of Evil, Space Circus, Buck Bumble, Space Station: Silicon Valley, Zelda 64, Shadow Man, Castlevania και πολλά άλλα. Βέβαια υπάρχουν και ευχάριστες και δυσάρεστες εκπλήξεις. Ομως με τη Nintendo όλα είναι πιθανά.

Φιλικά,
Γιώργος "Sabrewulf" Σεβαστιάδης

ΥΓ.: Ποια είναι η δική σας γνώμη;

Φίλε Γιώργο,
Προχωρούμε χωρίς καθυστέρηση στην απάντηση των ερωτήσεών σου.
1. Ε, όλο και κάτι έχει πάρει το αυτί μας... Σοβαρά τώρα, review του Bio Freaks θα βρεις στο επόμενο τεύχος. Για το Turok 2 έχουμε γράψει στο παρελθόν και το περιμένουμε, όπως και εσύ, με αγωνία, ενώ τόσο το Quest for Camelot (κυρίως) όσο και το Hybrid Heaven θα αργήσουν.
2. Οπως έχει φανεί, το N64 πληρώνει ακριβά την εμμονή της "μαμάς" του στα cartridges. Το 64DD, το οποίο προοριζόταν να καλύψει αυτήν την αδυναμία της κονσόλας της Nintendo, έχει καθυστερήσει πάρα πολύ και πλέον ουδείς κοινός θνητός γνωρίζει το αν και το πότε θα εμφανιστεί. Σίγουρα πάντως, το N64 είναι μια τρομερή παιχνιδομηχανή και τα παιχνίδια που αναφέρεις το αποδεικνύουν περίτρανα.



Σκίτσο του αναγνώστη **Αλέξανδρου Βούρτση**

Αγγιχτο!

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Αν και δεν είμαι παλιός αναγνώστης του περιοδικού, σας γράφω περισσότερο για να βοηθήσω κάποιους, που ίσως να τα έχουν βρει σκούρα με το δράκο στο Tomb Raider 2. Μπείτε κάτω από το λαιμό του και σχεδόν τελειώσατε - ο δράκος δεν σας φτάνει. Κάνει κάποιες προσπάθειες, αλλά δεν φεύγει. Ομως προσοχή, μόλις ο δράκος πέσει, θα βρεθείτε πίσω από το λαιμό του. Τώρα μερικές ερωτήσεις:
1) Μπορείτε να μου πείτε τι είναι το PSX Genesis;
2) Το "Alien Look" είναι σατιρική στήλη;
3) Στο Gran Turismo, πόσα credits διαθέτει ο παίκτης στην αρχή;
4) Επίσης, πόσα αυτοκίνητα διαθέτει το G.T.;

Αντώνης Ρήγας

ΥΓ.: Ελπίζω να μη χρησιμοποιηθεί το γράμμα μου για μπάλα του μπάσκετ, με μπασκέτα τον κάδο των σκουπιδιών.

Αγαπητέ Αντώνη,
Εκ μέρους της Lara Croft, που έχει υποφέρει τα πάνδεινα από αυτόν το δράκο, σε ευχαριστούμε για το κολπάκι που μας έγραψες. Σχετικά με τις ερωτήσεις σου τώρα:
1. Πρόκειται για ένα σύστημα ελληνικής επινόησης, το οποίο επιτρέπει τη σύνδεση ενός PC και ενός PlayStation, με σκοπό τον προγραμματισμό στην κονσόλα της Sony. Εχε κατά νου ότι αυτού του είδους ο προγραμματισμός δεν είναι και το ευκολότερο πράγμα στον κόσμο.
2. Μα, πώς εκφράζεσαι έτσι για τη σοβαρότερη και εγκυρότερη στήλη του περιοδικού μας;
3. Ξεκινάει με 10.000.
4. Γύρω στα 160.

Με ενδιαφερουν τα παντα

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Συγχαρητήρια για το υπέροχο περιοδικό, το οποίο κάθε μήνα μάς πληροφορεί για τις εξελίξεις στο χώρο των video games. Θα ήθελα να κάνω μερικές ερωτήσεις:
1) Πότε θα κυκλοφορήσει το Dreamcast στην Ελλάδα;
2) Ακουσα ότι η Nintendo ετοιμάζει νέα κονσόλα με το όνομα "Nintendo 2000". Αληθεύει;
3) Ποια είναι περίπου η τιμή του Yaroze και πώς μπορεί να το προμηθευτεί κανείς;

Με εκτίμηση,
Μάνος Δανέζης

Φίλε Μάνο,
Συγχαρητήρια! Μας έκανες τρεις ερωτήσεις για τρεις διαφορετικές κονσόλες. Ετσι είναι το σωστό, να είστε πολυσυλλεκτικοί. Ας πάρουμε λοιπόν τα πράγματα από την αρχή:
1. Δεν θα κρατούσα και την αναπνοή μου, αν ήμουν στη θέση σου. Το Dreamcast αναμένεται περίπου του χρόνου το φθινόπωρο.

2. Να είσαι σίγουρος ότι οι μεγάλες εταιρίες σχεδιάζουν τις νέες τους κονσόλες πολύ καιρό προτού αυτές κυκλοφορήσουν στην αγορά. Επομένως, είναι σίγουρο ότι η Nintendo έχει στα σκαριά κάτι καινούριο, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τις ανταγωνίστριές της.
3. Το Yaroze δεν διατίθεται επισήμως στην Ελλάδα.

ΔΥΟ SATURN ΜΑΛΩΝΑΝΕ ΣΕ ΞΕΝΟ ΑΧΥΡΩΝΑ

Αγαπητό "Pixel N.G.", Είμαι ένας αναγνώστης σου από την Καλλιθέα και πιστεύω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό στα video games. Εχω δύο Saturn και δύο PCs. Ας περάσουμε στις ερωτήσεις:
1) Μια και το Need for Speed 3 δεν θα βγει για Saturn, θα το πάρω στο PC. Μήπως ξέρεις πότε θα κυκλοφορήσει;
2) Το Resident Evil 2 θα βγει στο Saturn; Αν ναι, πότε; Θα συνοδεύεται από το 4MB RAM cartridge; (Σας παρακαλώ, πείτε μου πως ναι!)
3) Το MK4 θα βγει στο Saturn;
4) Πότε θα βγει το Katana; Μπορείτε να μου δώσετε μερικά τεχνικά του χαρακτηριστικά; Ποια παιχνίδια έχουν ανακοινωθεί γι' αυτό;
5) Προτείνετέ μου πέντε καλά παιχνίδια για Saturn.
6) Θα διαφωνήσω με το φίλο Γιάννη Μαυρέλο, που είπε ότι το FIFA '98 είναι αίσχος. Είναι πολύ καλό και έχει και πολύ καλό gameplay.
7) Το House of the Dead αξίζει; Εχει καλά γραφικά;
8) Ποια είναι τα τελευταία παιχνίδια που θα βγουν στο Saturn;
9) Λέτε, τώρα που βγαίνουν καλά παιχνίδια στο Saturn, να έρθει η αναγέννηση; Συγγνώμη αν σας κούρασα...

Δημήτρης Κοτσοβός

Αγαπητέ Δημήτρη,
Σίγουρα το Saturn είναι μια καλή κονσόλα, αλλά για ποιο λόγο εσύ έχεις δύο; Τέλος πάντων, η στήλη αυτή δεν είναι για να διατυπώνουμε εμείς τις απορίες μας, αλλά εσείς. Ας δούμε λοιπόν τις δικές σου:
1. Εχει ήδη κυκλοφορήσει, αλλά το "Pixel N.G." δεν είναι το περιοδικό που θα σε ενημερώσει για τα παιχνίδια των PCs. Αν επιθυμείς κάτι τέτοιο, μπορείς να απευθυνθείς στο "αδελφάκι" μας, το "PC Master".
2. Στην επίσημη σελίδα της Capcom, στο Internet, δεν γίνεται λόγος για την κυκλοφορία του παιχνιδιού στο Saturn. Πάντως λέγεται ότι το παιχνίδι έχει ήδη κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία για την κονσόλα της Sega, ότι απαιτεί το cartridge των 4MB και ότι είναι πλουσιότερο από την έκδοση του PlayStation. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε!
3. Τώρα θα σε στενοχωρήσουμε. Μάλλον -για να μην πούμε σίγουρα- όχι.
4. Το Katana μας τελείωσε. Το τελικό όνομα της πολυαναμενόμενης κονσόλας της Sega είναι Dreamcast. Περισσότερα μπορείς να διαβάσεις στο τεύχος 141 του "Pixel N.G.".
5. Τώρα μας στενοχωρείς! Τι καθόμαστε και γράφουμε τόσες σελίδες reviews, αφού μετά εσύ έρχεσαι και μας ζητάς να σου πούμε πέντε καλά παιχνίδια για Saturn. Πάντως, όπως θα έχεις διαπιστώσει, όλα σχεδόν τα τελευταία παιχνίδια για την κονσόλα της Sega είναι πολύ καλά. Διαλέγεις και παίρνεις...
6. Ε, περί ορέξεως λόγος ουδείς.
7. Τα γραφικά του δεν είναι πολύ καλά, αλλά συνολικά πρόκειται για ένα πολύ ευχάριστο παιχνίδι.
8. Δεν μπορούμε να ξέρουμε. Αλλωστε, αντίθετα με ό,τι λέγεται, το Saturn δεν έχει τελειώσει. Εχουν ανακοινωθεί ενδιαφέροντα παιχνίδια και αν βρίσκονται στο επίπεδο που μας έχει συνηθίσει τον τελευταίο καιρό η Sega, τότε οι φίλοι του Saturn έχουν μπροστά τους ώρες διασκέδασης.
9. Μπα! Το πρόβλημα του Saturn δεν ήταν τόσο η ποιότητα όσο η ποσότητα των παιχνιδιών που έβγαιναν γι' αυτό.


Σκίτσο του αναγνώστη ***Χρήστου Τούτουζα***

ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ ΑΠΟ ΤΗ ΘΗΒΑ

Αγαπητό "Pixel N.G.", Είμαστε δύο αναγνώστες σου από τη Θήβα και, φυσικά, κάτοχοι PSX. Σου γράφουμε για πρώτη φορά -και όχι για τελευταία- και, για να μη μακρηγορούμε, θα μπούμε κατευθείαν στο θέμα. Ας περάσουμε στις ερωτήσεις:
1. Είναι αλήθεια ότι θα κυκλοφορήσει Quake II στο PSX; Αν ναι, τα γραφικά του θα συγκρίνονται με αυτά του PC και η ταχύτητα θα είναι ικανοποιητική; Αν ναι, πότε περίπου θα κυκλοφορήσει;
2. Το Metal Gear Solid πότε θα κυκλοφορήσει;
3. Το Or Die Trying πότε θα κυκλοφορήσει;
4. Το ISS Pro 2 (ή ISS Pro 98) πότε θα βγει σε Pal; Το έχουμε ήδη παίξει σε NTSC και μας άρεσε πολύ.
5. Το Dreamcast θα τρέχει με CD-ROM ή DVD; Αν είναι με CD-ROM, θα παίζει video CD; Στη συσκευασία θα συμπεριλαμβάνεται πληκτρολόγιο, μια και περιέχει ενσωματωμένο modem;
6. Το Crash 3 θα είναι και το τελευταίο;
7. Το Duke Nukem σε PSX είναι το ίδιο καλό με αυτό του Saturn; Μη μας πείτε να κοιτάξουμε σε παλαιότερα τεύχη, γιατί δεν έχετε κάνει review για PSX.
8. Εχετε νέα στοιχεία για το Tomb Raider 3; Αν ναι, τότε η Lara τι το χρειάζεται το σκύψιμο;
Θα απαλλαγείτε -προς το παρόν- από την ενοχλητική παρουσία μας. We'll be back!

Φιλικά,
Δημήτρης Βρεττός
Χρήστος Τούτουζας

ΥΓ. 1: Πότε θα κυκλοφορήσει το Tomb Raider 3;
ΥΓ. 2: Ωραίο το R.E. 2!
ΥΓ. 3: "Pixel N.G."... No 1 περιοδικό in the world!
ΥΓ. 4: Θα πρέπει να ανοίξετε στήλη παραπόνων. Γιατί δεν έχετε κάνει ένα review για το Tomb Raider 2; Στο 1ο τεύχος ένα review υπήρχε μόνο. Αν τώρα το θυμηθείτε, τι βαθμολογία του δίνετε;
ΥΓ. 5: Αντίο, θα σας δούμε στα περίπτερα του μεθεπόμενου μήνα. Χαιρετίσματα σε όλους τους συντάκτες...

Αγαπητοί φίλοι,
Για να μη μακρηγορούμε και εμείς, ας δούμε τις ερωτήσεις σας:
1. Το Quake II για PSX το είδαμε - σε ένα πολύ πρώιμο στάδιο είναι η αλήθεια- και κυριολεκτικά πάθαμε σοκ. Αν εξαιρέσεις τον αναμενόμενο τετραγωνισμό των επιφανειών σε κοντινές αποστάσεις, καθώς και κάποια πολύ μικρή παραμόρφωση των textures, το παιχνίδι έχει πολύ καλά γραφικά και είναι τρομερά γρήγορο και λεπτομερές. Θα μπορούσα να το συγκρίνω με την έκδοση για PC σε ένα Pentium 233MHz, χωρίς ειδικό 3D accelerator. Το παιχνίδι βέβαια θέλει αρκετή δουλειά ακόμη, κάτι που σημαίνει ότι θα αργήσει, αλλά το τελικό αποτέλεσμα μπορεί να είναι ακόμα καλύτερο.
2. Το περιμένουμε γύρω στο φθινόπωρο.
3. Η επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας του είναι η 30ή Οκτωβρίου.
4. Ναι!
5. Το Dreamcast θα έχει CD-ROM και δεν θα συνοδεύεται από πληκτρολόγιο. Οι λειτουργίες του modem θα μπορούν να ελεγχθούν με άλλο τρόπο. Οτιδήποτε νεότερο από το μέτωπο του Dreamcast θα το μαθαίνετε από τη στήλη των νέων.
6. Ετσι έχει ανακοινωθεί, αλλά με αυτές τις επιτυχημένες σειρές ποτέ δεν ξέρεις.
7. Κατά τη γνώμη μας, η έκδοση του Saturn είναι καλύτερη, κυρίως επειδή είναι γρηγορότερη. Αντίθετα, η έκδοση του PSX είναι ένα άριστο δείγμα κακής εκμετάλλευσης των δυνατοτήτων της κονσόλας της Sony.
8. Χμ! Οχι πάντως για το λόγο που θα θέλατε.

ΥΓ. 1: Κατά τα Χριστούγεννα μάλλον θα είναι κοντά μας.
ΥΓ. 2: Συμφωνούμε και επαυξάνουμε!
ΥΓ. 3: Ε, για να το λέτε, κάτι θα ξέρετε!
ΥΓ. 4: Τώρα μας πληγώσατε... Ακου εκεί ειδική στήλη παραπόνων. Τέλος πάντων, αν βαθμολογούσαμε τώρα το Tomb Raider 3, θα του βάζαμε γύρω στο... χμμ... 85%-90%.

Η Lara θα απατήσει το PlayStation;



Από τότε που πρωτοεμφανίστηκε, το Tomb Raider ήταν στο χώρο των κονσολών αποκλειστικό προνόμιο των κατόχων PlayStation και αποτελούσε φυσικά ένα από τα κυριότερα επιχειρήματά τους απέναντι στους... αλλόθρησκους χρήστες Saturn και Nintendo 64. Είναι γνωστό άλλωστε ότι η Core, η δημιουργός των Tomb Raider, είχε συνάψει συμφωνία με τη Sony για την αποκλειστική παρουσία της Lara στο PlayStation. Η συμφωνία όμως αυτή λήγει στο τέλος του 1999 και όπως φαίνεται έφτασε το πλήρωμα του χρόνου ώστε να γνωρίσουν και οι άλλες κονσόλες τα θέλγητρα της κυρίας Croft. Ο Jeremy Smith, διευθυντής της Core, δήλωσε επί τους θέματος: "Όταν υπογράφηκε η συμφωνία, η Sony είχε πολύ μεγάλη πίστη στην επιτυχία της σειράς Tomb Raider" (και όπως φαίνεται δικαιώθηκε στο έπακρο, θα προσθέταμε εμείς). "Πλέον θεωρούμε ότι με τον ερχομό του 2000 θα πρέπει να κάνουμε μια καινούρια αρχή και να μην αγνοούμε μηχανήματα όπως το Nintendo 64 και το επερχόμενο Dreamcast."



Το Resident Evil 2 είναι εδώ



Ακόμα και τα καλύτερα παιχνίδια έχουν περιθώρια βελτίωσης. Αυτό σκέφτηκε η Capcom και ανακοίνωσε ότι το φθινόπωρο θα κυκλοφορήσει μια νέα έκδοση του RE2, όπως είχε κάνει και με το Director's Cut για το πρώτο παιχνίδι της σειράς. Αυτή η έκδοση θα περιέχει νέα μουσικά κομμάτια, δύο νέα επίπεδα δυσκολίας και έναν ακόμη χαρακτήρα. Μια άλλη σημαντική βελτίωση θα είναι η υποστήριξη του Dual Shock χειριστηρίου. Φανταστείτε - ας πούμε- να περπατάτε αμέριμνος σε έναν διάδρομο και ξαφνικά να σπάνε τα τζάμια, να σας αρπάζει ένα απόκοσμο πλάσμα και ταυτόχρονα να δονείται το joystick στα χέρια σας! Όπως φαίνεται, με αυτήν την προσθήκη το παιχνίδι θα γίνει ακόμα εντονότερο και τρομακτικότερο.

Πού πήγαν τα παλιά παιχνίδια της Capcom;

Πριν από λίγο καιρό η Capcom είχε ανακοινώσει ότι θα κυκλοφορούσε στο PlayStation κάποιες συλλογές βασισμένες σε κλασικές επιτυχίες της στα coin-op, κάνοντας όλους τους λάτρεις των παλιών παιχνιδιών να τρίβουν τα δάχτυλά τους. Δυστυχώς, όμως, με νεότερη ανακοίνωσή της δήλωσε ότι οι δύο συλλογές που θα βασίζονταν το 1942 και το Ghouls and Ghosts δεν θα κυκλοφορήσουν τελικά. Ευτυχώς δεν ακυρώθηκε η εμφάνιση της συλλογής των Street Fighter 2, η οποία αναμένεται αυτό το φθινόπωρο.





Το νέο μεγάλο ραντεβού

ECTS 98

Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχει ήδη ολοκληρωθεί στο Λονδίνο η ECTS 98, η μεγαλύτερη ευρωπαϊκή έκθεση ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Όπως είναι αναμενόμενο, το "Pixel N.G." θα έχει στο επόμενο τεύχος του μία πλήρη ανταπόκριση από την πρωτεύουσα της Αγγλίας, γεμάτη με πληροφορίες για καινούρια παιχνίδια, περιφερειακά, κονσόλες και όλα τα τελευταία κουτσομπολιά από το χώρο των video games. Μην το χάσετε.

Η Konami κατεβαίνει στον Ιππόδρομο



Αυτό σίγουρα είναι πρωτότυπο! Το παιχνίδι που ετοιμάζει αυτόν τον καιρό η Konami λέγεται G1 Stable και είναι ένας εξομοιωτής ιπποδρομιών για το N64! Ακριβώς ό,τι χρειαζόμασταν όλοι! Το παιχνίδι λοιπόν θα μας επιτρέπει να εκτρέφουμε άλογα και να τα βάζουμε να τρέχουν σε αγώνες. Ενα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό θα είναι η χρήση του νέου 64GB Pak, που θα επιτρέπει τη μεταφορά δεδομένων από το Pocket Stable, τον πρόσφατο τίτλο της Konami για το Gameboy. Κατά τα άλλα, το G1 Stable θα είναι ένα παιχνίδι γιαπωνέζικου στιλ, με χαριτωμένους, πολύχρωμους χαρακτήρες και εύθυμη μουσική. Θα είναι κοντά μας κατά την άνοιξη του 1999.

TOCA Racing 2

Οι Codemasters, υπεύθυνοι για μερικά από τα καλύτερα αγωνιστικά παιχνίδια στο PlayStation, δουλεύουν πυρετωδώς για τη δεύτερη έκδοση του γνωστού TOCA Racing. Σύμφωνα με ό,τι έχουμε μάθει μέχρι στιγμής, το TOCA 2 θα διαθέτει pitstops σε κάθε πίστα, τα οποία θα δώσουν μια στρατηγική νότα στους αγώνες. Ακόμα το παιχνίδι θα διαθέτει 16 πίστες, δηλαδή τις διπλάσιες από αυτές του προκατόχου του. Επίσης, οι Codemasters μας έχουν υποσχεθεί όλες τις συνηθισμένες βελτιώσεις, όπως καλύτερα γραφικά και ρεαλιστικότερο σύστημα ελέγχου. Ολα αυτά βέβαια φαίνονται ενδιαφέροντα αλλά όχι και ιδιαίτερα συγκλονιστικά. Αυτό όμως που μας κάνει να πιστεύουμε ότι το TOCA 2 θα είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι είναι το ότι τη δημιουργία του έχουν αναλάβει οι άνθρωποι που δούλεψαν πάνω στο εξαιρετικό Colin McRae Rally, το οποίο τόσο πολύ μας άρεσε αυτόν το μήνα.

Συγκρατήστε την όρεξή σας





Η Konami ανακοίνωσε ότι η κυκλοφορία του καινούριου μέρους της σειράς των δρακουλίστικων παιχνιδιών Castlevania θα καθυστερήσει, ώστε να δοθεί η απαραίτητη προσοχή σε όλους τους τομείς του παιχνιδιού. Οσοι λοιπόν αιμοδιψείς κάτοχοι N64 περιμένατε με αγωνία τη νέα έκδοση του παιχνιδιού, μπορείτε τουλάχιστον να παρηγορηθείτε με τη σκέψη ότι η Konami δεν θα βιαστεί να το βγάλει στην αγορά, προτού σιγουρευτεί ότι θα είναι τέλειο από όλες τις απόψεις. Σύμφωνα με τα νέα σχέδια της εταιρίας, θα χρειαστεί να περιμένουμε μέχρι την άνοιξη..

Vigilante 8: Τώρα και στο Nintendo



Το Vigilante 8 το είδαμε πριν από λίγο καιρό στο PlayStation και οι εντυπώσεις μας ήταν πολύ καλές, όπως φάνηκε και από την υψηλή βαθμολογία που του δώσαμε. Σε όσους δεν το θυμούνται, υπενθυμίζουμε ότι πρόκειται για μια πολύ επιτυχημένη μείξη οδήγησης και αυθεντικής shoot'em up δράσης. Το παιχνίδι γνώρισε πολύ μεγάλη επιτυχία κατά την καλοκαιρινή περίοδο και έτσι η Activision αποφάσισε να το κυκλοφορήσει το χειμώνα στο N64. Σύμφωνα με ό,τι γνωρίζουμε, η έκδοση για την κονσόλα της Nintendo ενδέχεται να υποστηρίζει τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα (στο PSX έπαιζαν μέχρι δύο), ενώ κατά τα άλλα θα διατηρήσει όλα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν το Vigilante 8, δηλαδή την ταχύτητα, την έντονη δράση και τη δυνατή μουσική.

Ο Leon Kennedy φτάνει στο Hollywood



Το ότι η σειρά των Resident Evil είναι μία από τις πιο επιτυχημένες που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, δεν χρειάζεται να σας το πούμε εμείς. Οπως φαίνεται, όμως, η επιτυχία της ξεπέρασε τα όρια των παιχνιδιών και άγγιξε τις ευαίσθητες χορδές (διάβαζε τραπεζικούς λογαριασμούς) της βιομηχανίας του κινηματογράφου. Ετσι, το Resident Evil θα κάνει το καλοκαίρι του 2000 την εμφάνισή του στα αμερικανικά σινεμά. Πολύ σημαντικό στοιχείο είναι το ότι το σενάριο και τη σκηνοθεσία θα υπογράφει ο George Romero, ο άνθρωπος που με την καταπληκτική ασπρόμαυρη ταινία "Η νύχτα των ζωντανών νεκρών" θεωρείται ο πατέρας των κινηματογραφικών zombies. Σίγουρα δεν θα μπορούσε να βρεθεί κάποιος καταλληλότερος για να μεταφέρει το Resident Evil στη μεγάλη οθόνη.

Banjo-Tooie



Παρά το ότι τα πράγματα δεν είναι εντελώς ξεκαθαρισμένα, η Rare έχει αφήσει όλα τα περιθώρια για την κυκλοφορία του δεύτερου μέρους του καταπληκτικού Banjo-Kazooie, που είναι πολύ πιθανό να ονομαστεί Banjo-Tooie. Σύμφωνα με τις μέχρι στιγμής δηλώσεις της εταιρίας, και στο δεύτερο αυτό μέρος οι δύο πρωταγωνιστές του παιχνιδιού θα είναι παρόντες.



Το όνομα Tooie δηλαδή δεν έχει να κάνει με κάποιον καινούριο χαρακτήρα. Επίσης το νέο αυτό παιχνίδι, που ένας Θεός ξέρει αν και πότε θα κυκλοφορήσει, θα επιτρέπει το "ξεκλείδωμα" κάποιων μυστικών του γνωστού μας Banjo-Kazooie. Δηλαδή τα δύο παιχνίδια θα μπορούν να συμπληρώσουν το ένα το άλλο και να παιχτούν παράλληλα.
Κάτι άλλο που μας έχει υποσχεθεί η Rare για το Tooie αφορά στο ότι αυτό θα περιέχει το T-Rex spell του Mumbo και το Wozzer's crystal key. Όσοι έχουν τελειώσει το Banjo-Kazooie καταλαβαίνουν τι εννοούμε!

Ενα... τριχωτό ποδοσφαιράκι



Αν περιμένατε ότι με το τέλος του Mundial θα σταματούσε και η κυκλοφορία παιχνιδιών ποδοσφαίρου, τότε είστε οικτρά γελασμένοι. Η Konami, για παράδειγμα, η εταιρία που έχει φτιάξει το καλύτερο ίσως παιχνίδι του είδους, το International Superstar Soccer (ISS για τους φίλους), ανακοίνωσε τη συνεργασία της με την αθλητική εταιρία Reebok και τον γνωστό Κολομβιανό αστέρα Carlos Valderama για τα επερχόμενα ποδοσφαιράκια της. Η αλήθεια είναι ότι αυτό δεν το πολυκαταλάβαμε. Ο Valderama, γνωστός τόσο για τις αθλητικές ικανότητές του όσο και για το πλούσιο (μέχρι παρεξηγήσεως) μαλλί του, βρίσκεται πλέον στη δύση της καριέρας του, έχει πατήσει τα 37 χρόνια και σίγουρα το όνομά του δεν "πουλάει" τόσο όσο αυτό κάποιων άλλων μεγάλων αστεριών. Η Infogrames, ας πούμε, θα συνεργαστεί με τον "πολύ" κ. Ronaldo για τα δικά της μελλοντικά ποδοσφαιρικά παιχνίδια. Βέβαια, δεν πρέπει να παραβλέψουμε ότι η επιτυχία των παιχνιδιών της Konami δεν βασίστηκε ποτέ σε ονόματα ποδοσφαιριστών και σπόνσορες, αλλά στην αναμφισβήτητη ποιότητά τους. Επομένως δεν έχουμε κανέναν λόγο για παράπονα.

ΓΙΝΕ ΚΙ ΕΣΥ ΜΕΛΟΣ...





ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΟ CLUB ΤΩΝ GAMERS!

Σε περιμένουν μοναδικά προνόμια και απίθανες εκπλήξεις

Στείλε τώρα το δελτίο εγγραφής μέλους μαζί με μία πρόσφατη φωτογραφία σου, αφού συμπληρώσεις τα στοιχεία σου, και σε λίγες μέρες η ταυτότητα μέλους θα είναι στο σπίτι σου.

GAMER'S CLUB
ΔΕΛΤΙΟ ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΜΕΛΟΥΣ

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: GAMER'S CLUB, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΗΜ. ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... E-MAIL: ....

PCM

Τέρμα οι μπαταρίες



Το Rumble Pak είναι μια πολύ έξυπνη ιδέα της Nintendo. Χάρη σε αυτή τη μικρή συσκευή, που συνδέεται στο χειριστήριο του N64, μπορείτε να νιώσετε ακόμα περισσότερο την ένταση από τα παιχνίδια λόγω του εφέ της δόνησης που σας προσφέρει. Ετσι, η τιμωρία σας όταν δεν τα πάτε καλά στο Quake δεν είναι μόνο το χάσιμο μιας ζωής, αλλά και ένα δυνατό ταρακούνημα στα χέρια. Το μόνο πρόβλημα του Rumble Pak είναι ότι αγαπάει πολύ τις μπαταρίες και τις τρώει για πρωινό!

Οσοι λοιπόν έχουν βαρεθεί να αγοράζουν κάθε τρεις και λίγο μπαταρίες για να παίζουν το Star Fox 64 ή το Kobe Bryant, θα χαρούν με το νέο προϊόν της Naki. Πρόκειται για μία συσκευή που κάνει την ίδια δουλειά με το κλασικό Rumble Pak, αλλά δεν χρειάζεται μπαταρίες.

Σαν να μην έφτανε αυτό, το Memory Rocker Pak, όπως θα είναι το όνομά του, θα χρησιμεύει και ως memory card 492 θέσεων!

Σίγουρα οι φίλοι του N64 δεν θα μείνουν ασυγκίνητοι από την προσφορά της Naki.

Ε, όχι και σκαλοπάτια!

Οπως έχουμε γράψει και στο παρελθόν, η 20ή Νοεμβρίου είναι πολύ σημαντική ημερομηνία για τη Sega. Πρόκειται για την ημέρα κατά την οποία θα αρχίσει η επίσημη διάθεση του Dreamcast στην ιαπωνική αγορά. Οπως είναι φυσικό, η εταιρία προετοιμάζει εδώ και πολύ καιρό το έδαφος, προκειμένου να είναι η εμφάνιση της νέας κονσόλας της όσο πιο θριαμβευτική γίνεται. Κάπου όμως ίσως και να το έχει παρακάνει. Ετσι, στο Internet, κάτω από τη φωτογραφία ενός PlayStation και ενός Nintendo 64, διαβάσαμε: "Από τις 20 Νοεμβρίου, αυτά τα πράγματα θα χρησιμεύουν για σκαλοπάτια" (Starting November 20th, those things will become doorsteps). Προσωπικά δεν θα χρησιμοποιούσα ποτέ ένα PlayStation για σκαλοπάτι στο σπίτι μου ούτε βεβαίως ένα σκαλοπάτι για κονσόλα. Τέλος πάντων...



ΤΗΛΕ όραμα

Ο,ΤΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΙΤΛΟΥΣ
PlayStation, Sega Saturn
N64, Super Nintendo
Mega Drive, Game Boy

ΜΟΝΟ ΑΝ ΜΑΣ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΣ

ΘΑ ΔΕΙΣ ΤΙΣ ΦΘΗΝΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ

ΚΑΙ ΤΙΣ ΠΟΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!!

ΑΡΑΠΑΚΗ 104-106, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΑΝΟΙΧΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ
9:30-14:30 & 18:00-21:00
Εκτός Κυριακής

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ & ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΣΟΥ

Οι εξωγήινοι ξανάρχονται

ACTIVISION

Δεν έχουν βαρεθεί ακόμη... Τέλος πάντων. Η Activision πιστεύει ότι τα παλιά, κλασικά παιχνίδια έχουν όλα τα προσόντα να κερδίσουν το ενδιαφέρον των σύγχρονων παικτών, αρκεί να τους γίνει το κατάλληλο lifting. Ετσι, μετά το Asteroids, η εταιρία ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει μια μοντέρνα εκδοχή του Space Invaders, του προπάππου των shoot'em up. Σύμφωνα με τον Robert Kotick, πρόεδρο της Activision, "το Space Invaders ήταν ένας από τους πρωτοπόρους των ηλεκτρονικών παιχνιδιών όπως τα γνωρίζουμε σήμερα. Διατηρώντας τις βασικές αρχές του gameplay και προσθέτοντας στο παιχνίδι τεχνολογία αιχμής και εκρηκτικά γραφικά, πιστεύουμε ότι η νέα έκδοση του Space Invaders θα συναρπάσει τόσο τους νοσταλγούς του παρελθόντος όσο και τη νέα γενιά των gamers". Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε εκδόσεις για PlayStation, Nintendo 64 και Gameboy.



Ενας γλυκός, γλυκός Parappa

Το Parappa the Rappa είναι ένα από τα πιο διασκεδαστικά και πρωτότυπα παιχνίδια που φτιάχτηκαν ποτέ. Εδώ και λίγο καιρό, όμως, είναι και το πιο νόστιμο. Βλέπετε, στη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου κυκλοφόρησε μια νέα έκδοση του παιχνιδιού, όχι σε CD ή cartridge, αλλά σε... γευστικότατα snacks. Στην Ελλάδα βέβαια είναι λίγο δύσκολο να κατεβείτε στο περίπτερο και να παραγγείλετε ένα κρουασάν Sunny Funny, αλλά μπορείτε πάντα να ελπίζετε στο φιλότιμο του μακρινού, σχιστομάτη, ξαδέλφου σας.





Οχι μόνο παιχνίδια

Από τη στιγμή που το Gameboy απέκτησε τη δική του κάμερα και τον δικό του εκτυπωτή, το μεγάλο "αδελφάκι" του, το N64, δεν θα μπορούσε να μείνει με σταυρωμένα χέρια. Ετσι, η εταιρία Tokyo Electron Devices ανακοίνωσε ότι δουλεύει πάνω σε μία συσκευή που θα επιτρέπει στους κατόχους ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών Fuji και Sanyo να στέλνουν και να επεξεργάζονται τις εικόνες τους με την κονσόλα της Nintendo. Η θαυματουργός αυτή συσκευή θα συνδέεται στην είσοδο των cartridges του N64, θα επιτρέπει την αποθήκευση μέχρι και 16MB δεδομένων, ενώ θα διαθέτει και δύο υποδοχές για περαιτέρω μελλοντικές επεκτάσεις. Το "Photopi", όπως θα είναι το όνομά της, θα διατεθεί στην αγορά της Ιαπωνίας στις 6 Νοεμβρίου και η τιμή του θα είναι γύρω στις 25.000 δρχ.

Ο πρώτος Samurai έφτασε

Μια φορά κι έναν καιρό, πριν από πολλά χρόνια (δηλαδή κάπου στα 1990), είχε εμφανιστεί στην Amiga ένα καταπληκτικό παιχνιδάκι, που συνδύαζε στοιχεία platform, arcade, adventure και beat'em up με πολύ-πολύ χιούμορ. Το παιχνίδι λεγόταν First Samurai και γνώρισε μεγάλη επιτυχία. Επειτα από λίγο καιρό εμφανίστηκε και ο διάδοχός του, που είχε το πρωτότυπο όνομα Second Samurai. Από τότε πέρασε πολύς καιρός, μέχρι να ακουστεί ότι το παιχνίδι θα κάνει την εμφάνισή του στο Nintendo 64. Αντί να ονομάζεται όμως, όπως ήταν αναμενόμενο, Third Samurai, θα κάνει μια βουτιά πίσω στο χρόνο και θα λέγεται πάλι First Samurai.
Οπως φαίνεται οι δημιουργοί του δεν τα πάνε πολύ καλά με το μέτρημα. Αυτό όμως δεν μας πτοεί, αν το αποτέλεσμα είναι αντάξιο της ιστορίας του παιχνιδιού. Σύμφωνα με ό,τι έχουμε μάθει μέχρι στιγμής, η δράση θα μετατεθεί στις τρεις διαστάσεις και θα περιλαμβάνει τόσο μάχες σώμα με σώμα όσο και αρκετούς γρίφους.
Επίσης, το First Samurai θα έχει τη δυνατότητα να παιχτεί ως ένα κλασικό beat'em up δύο παικτών. Μέχρι τώρα δεν έχει γίνει τίποτα άλλο γνωστό, οπότε δεν έχουμε παρά να περιμένουμε.

Disney και Activision πάνε παρέα



Στη μέση του καλοκαιριού, στις 22 Ιουλίου, η Activision και η Disney συμφώνησαν για τη μεταφορά έξι ταινιών κινουμένων σχεδίων της δεύτερης σε παιχνίδια. Τα τρία από αυτά θα βασίζονται σε μελλοντικές ταινίες, μία από τις οποίες θα είναι το Toy Story 2, ενώ τα υπόλοιπα θα έχουν να κάνουν με παλιότερες, επιτυχημένες ταινίες της Disney. Μέχρι στιγμής δεν έχει οριστεί ο χρόνος κυκλοφορίας των παιχνιδιών, ούτε έχουν γίνει περισσότερα πράγματα γνωστά. Δεν είναι η πρώτη φορά που οι ήρωες του Disney θα πρωταγωνιστήσουν σε ηλεκτρονικά παιχνίδια, αλλά οι μέχρι τώρα μεταφορές ήταν ανέμπνευστες και εξαντλούνταν σε απλά platform παιχνιδάκια. Ας ελπίσουμε ότι η Activision θα τα καταφέρει καλύτερα.



Number 1 Computers

Playstation+1 pad 49.000
Playstation Value Pack 57.000
Playstation+dual sock pad 54.000



ΤΕΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

PENTIUM 233 MMX INTEL
32MB RAM
2,1 H.D.D.
SOUND CARD 16BIT STEREO
CD-ROM 24x
SVGA CARD 4MB
COLOR MONITOR 15" 1.280 1.024 DIGITAL
KEYBOARD, MOUSE, SPEAKER 80 WATT
MINI TOWER F.P.D. 1,44

240.000

PENTIUM II 300 MHZ
32MB SDRAM
2,1 H.D.D.
SOUND CARD 16BIT STEREO
SVGA ATI 4MB
CD-ROM 32x
COLOR MONITOR 15" 1.280x1.024 DIGITAL
KEYBOARD - MOUSE

348.000

MEMORY SONY	7.000
JOYPAD SONY	7.500

ΤΙΤΛΟΙ PSX

FORMULA ONE '97	14.000
RAGE RACER	13.600
TOTAL NBA '97	13.000
RESIDENT EVIL II	20.500
ANDRETTI RACING	12.900
WING COMMANDER III	12.900
WIPEOUT 2097	6.000
STRIKE POINT	9.900
MYST	9.900
ACE COMBAT 2	17.600
ARK OF TIME	18.700
FINAL FANTASY 7	21.200
HERCULES	17.600
LAST REPORT	18.700
MOTOR RACER	18.300
NBA LIVE '98	18.400
NEED FOR SPEED 3	18.500
THEME HOSPITAL	18.200
DIABLO	18.100
DUKE NUKEM	16.000
MAXIMUM FORCE	16.200
AIR RACE	16.900
BLODY ROAR	17.600
TOMB RAIDER 2	18.300
AYRTON SENNA	19.300
FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	37.600
WORLD CUP 98	18.500

ΟΙ ΤΙΜΕΣ, ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%, ΘΑ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΔΙΑΡΚΕΙ ΤΟ ΣΤΟΚ.

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.

Παπαβασιλείου 30, Μαρκόπουλο Αττικής
Τηλ.: 0299-40215

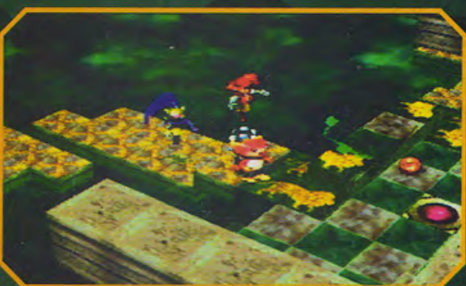
Azure Dreams

Η Konami, μαζί με το τρομερό Metal Gear Solid, ετοιμάζει το νέο παιχνίδι της που συνδυάζει με μοναδικό τρόπο στοιχεία RPG, στρατηγικής και περιπέτειας. Το Azure Dreams, όπως ονομάζεται, είναι κατά βάση ένα RPG με τους τυπικούς, "χαριτωμένους" γιαπωνέζικους πρωταγωνιστές. Η απεικόνιση της δράσης γίνεται από πάνω και θυμίζει το Suikoden, σε πιο πλούσια έκδοση. Σύμφωνα με το σενάριο, ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του Koh, που είναι γιος του μεγαλύτερου θηριοδαμαστή στον κόσμο. Ο πατέρας του ξαφνικά εξαφανίζεται και ο Koh αποφασίζει να ψάξει να τον βρει. Παράλληλα με αυτόν τον κεντρικό στόχο, στην πορεία του παιχνιδιού προκύπτουν μικρές ή μεγαλύτερες αποστολές. Ενα πολύ πρωτότυπο χαρακτηριστικό του Azure Dreams αφορά στο ότι ο Koh βρίσκει στο δρόμο του κάποια αυγά, τα οποία μπορεί να επωάσει με τεχνικούς τρόπους και στη συνέχεια να εξημερώσει τα τέρατα που θα βγουν από αυτά, ώστε να τα έχεις ως συνεργούς στις μάχες.









X-Files

Ούτε ένα ούτε δύο. Πέντε ολόκληρα CDs χρειάστηκαν για να χωρέσουν το επικό παιχνίδι X-Files, που σύντομα θα δείτε στο PlayStation. Ναι, καλά διαβάσατε. Σε λίγο καιρό η Scully και ο Mulder θα αρχίσουν να αναζητάνε την αλήθεια "που βρίσκεται κάπου εκεί έξω" μέσα από το PlayStation. Αυτά τα ωραία θα γίνονται σε ένα τεράστιο adventure που θα περιλαμβάνει περισσότερες από τέσσερις ώρες βιντεοσκοπημένης δράσης με τους ίδιους τους πρωταγωνιστές των "The X-Files". Παρά τις προσδοκίες των φανατικών της σειράς όμως, ο Mulder και η Scully δεν θα έχουν τον πρωταγωνιστικό ρόλο, αν και θα κάνουν την εμφάνισή τους.



Γενικώς τα παιχνίδια της κατηγορίας "interactive movies" δεν μας αρέσουν ιδιαίτερα και ειδικά με το αργό φόρτωμα του CD του PlayStation μπορούν να αποτελέσουν ένα πρώτης τάξεως βασανιστήριο. Το X-Files όμως δείχνει ότι μπορεί να ξεπεράσει αυτά τα εγγενή προβλήματα, χάρη στο πλούσιο σενάριό του (κατ' ουσία πρόκειται για ένα πλήρες επεισόδιο της σειράς, που όμως ποτέ δεν θα εμφανιστεί στην τηλεόραση) και τις πολλές δυνατότητες αναζήτησης που προσφέρει στον παίκτη.





Jet Force Gemini

"**Φανταστείτε** ένα κλασικό shoot'em up. Βάλτε του μέσα ήρωες, bonusses, βόμβες, διάφορα περιβάλλοντα, σμήνη εχθρών, τεράστιους 'κακούς' και εκκωφαντικές εκρήξεις. Τώρα τοποθετήστε όλα αυτά σε έναν σύγχρονο, πολυγωνικό μηχανισμό τρισδιάστατης απεικόνισης που προσφέρει πλήρη ελευθερία κίνησης. Στη συνέχεια γαρνίρετέ τα με ειδικά εφέ κινηματογραφικού επιπέδου και σερβίρετέ τα με μυστικά επίπεδα, γρίφους, έξυπνους εχθρούς και δυνατότητες multiplayer. Μην παραλείψετε να τα συνοδέψετε με ορχηστρική μουσική. Τι μας κάνουν όλα αυτά; Μα το Jet Force Gemini.".







Κάπως έτσι παρουσιάζει η Rare το νέο παιχνίδι της, που μαζί με το Banjo-Kazooie και το Perfect Dark ισχυροποιεί ακόμα περισσότερο τη θέση της ως κορυφαίας εταιρίας παραγωγής παιχνιδιών για το Nintendo 64.
Σε αυτό το μοντέρνο shoot'em up ο παίκτης αναλαμβάνει τον έλεγχο της ομάδας JFG, την οποία απαρτίζουν οι Juno, Vela και ο σκύλος Lupus. Σκοπός του είναι να απαλλάξει τον κόσμο από τον πανίσχυρο τύραννο Mizar. Για να τα καταφέρει, θα πρέπει να ελέγξει εκ περιτροπής τα τρία μέλη της ομάδας και να τα οδηγήσει προς την τελική νίκη.
Όλα αυτά που έχουμε μάθει μας έχουν ανοίξει την όρεξη, αλλά ακόμα και αν δεν τα ξέραμε, θα αρκούσε η σφραγίδα της Rare για να περιμένουμε με αγωνία το Jet Force Gemini.

Metal Gear Solid

"**Το παιχνίδι** για το οποίο φτιάχτηκε το PlayStation!" Αυτό είναι ένα μόνο από τα θριαμβευτικά σχόλια που ακούστηκαν για το Metal Gear Solid, όταν εμφανίστηκε πριν από 3 μήνες στην E3, στην Ατλάντα. Μεγάλα λόγια, θα πείτε, αλλά όπως φαίνεται το νέο παιχνίδι της Konami θα ανταποκριθεί σε αυτά με το παραπάνω.
Περί τίνος πρόκειται όμως; Φανταστείτε ένα επικό κατασκοπευτικό θρίλερ, γεμάτο με όλα τα στοιχεία δράσης που έχετε δει σε παρόμοιες ταινίες. Ο κεντρικός ήρωας λέγεται Solid Snake (τρία πουλάκια κάθονταν) και αποστολή του είναι να διεισδύσει σε μια αποθήκη πυρηνικών όπλων, να εξολοθρεύσει τους τρομοκράτες που θα βρει εκεί και να αφοπλίσει τη βάση τους σε λιγότερο από 24 ώρες. Όλα αυτά όμως δεν γίνονται με συνεχείς πυροβολισμούς και εκρηκτικές εισόδους, αλλά με γνήσιες κατασκοπευτικές μεθόδους. Όπως στο Tenchu, έτσι και στο Metal Gear Solid το πρώτο μέλημα είναι να κινηθείτε σιωπηλά, ώστε να περάσετε απαρατήρητος. Αν πάντως κάτι πάει στραβά και σας αντιληφθούν, τότε έχετε στη διάθεσή σας πάνω από 30 διαφορετικά όπλα που θα σας βοηθήσουν να αντιμετωπίσετε την κατάσταση.
Το gameplay είναι γεμάτο από πρωτότυπες ιδέες. Για παράδειγμα, ένα από τα αντικείμενα που έχετε στη διάθεσή σας είναι το scope. Πρόκειται για ένα αντικείμενο σαν κιάλι, που σας επιτρέπει να παρατηρείτε εξ αποστάσεως τους εχθρούς σας και τους χώρους χωρίς να γίνεστε αντιληπτοί. Πολύ αναπτυγμένη είναι και η νοημοσύνη των αντιπάλων σας. Αν, για παράδειγμα, πατήσετε σε μια λακκούβα με νερό, θα αφήσετε πίσω σας σημάδια, τα οποία μπορούν να αντιληφθούν οι φρουροί και να σας κυνηγήσουν. Αν πάλι αποφασίσετε να κρυφτείτε σε έναν κλειστό χώρο, αντί να μπουν μέσα σαν πρόβατα για να σας βρουν, απλώς θα σας ρίξουν μια χειροβομβίδα. Καθαρές δουλειές...







Αν συνδυάσετε όλα αυτά με έναν πολύ ομαλό μηχανισμό απεικόνισης και με γραφικά που εναλλάσσονται ανάμεσα σε οπτικές γωνίες πρώτου και τρίτου προσώπου, έχετε ένα παιχνίδι δουλεμένο μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια.

Fluid

Οπως όλοι ξέρουμε, το PlayStation είναι μια παιχνιδομηχανή. Με την κυκλοφορία του Fluid όμως, η κονσόλα της Sony ρίχνει μια κλεφτή ματιά και στο χώρο της



μουσικής δημιουργίας. Βλέπετε δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι, με την αυστηρή έννοια της λέξης, αλλά για μία μουσική εμπειρία. Αρκεί να σας πούμε ότι στις chill-out αίθουσες κάποιων γιαπωνέζικων clubs έχουν εγκατασταθεί PlayStation που τρέχουν το Fluid προς διασκέδαση των κουρασμένων θαμώνων. Ας αφήσουμε όμως το σχεδιαστή του, τον Zentaro Watanabe, να μας δώσει το δικό του ορισμό για το δημιούργημά του: "Το Fluid είναι ένα παιχνίδι χωρίς ιστορία ή τέλος, που προορίζεται να παίζεται απεριόριστα, χωρίς να υπάρχει η έννοια της νίκης ή της ήττας"! Μμμ, δεν ήταν και πολύ διαφωτιστικός ο κ. Watanabe. Ανεξάρτητα πάντως από τον ακριβή ορισμό του, το Fluid είναι μια ξεχωριστή εμπειρία. Ο παίκτης (ή χρήστης, ή δημιουργός, ή όπως αλλιώς θέλετε να τον πείτε) οδηγεί ένα δελφίνι σε διάφορους κόσμους και μαζεύει από αυτούς μουσικούς ήχους. Στη συνέχεια μπορεί να τους μεταφέρει σε ένα στούντιο και να δημιουργήσει μουσικά κομμάτια διάφορων ειδών - Acid Jazz, Drum and Bass, Ambient, Techno και House. Οι δυνατότητες σύνθεσης που προσφέρονται είναι πολύ μεγάλες, μη φανταστείτε λοιπόν κάτι σαν το Spice World. Υπάρχουν περίπου 600 ήχοι και εφέ, ενώ με τις κατάλληλες προσαρμογές στο



στούντιο μπορείτε να νιώσετε πραγματικοί δημιουργοί. Αλλωστε γνωστοί D.J., όπως ο Paul Oakenfold, έχουν εντυπωσιαστεί από τις προοπτικές του Fluid. Εμείς στο "Pixel N.G." ετοιμαζόμαστε να βγάλουμε και δίσκο. Τρέμετε Ημισκούμπρια...

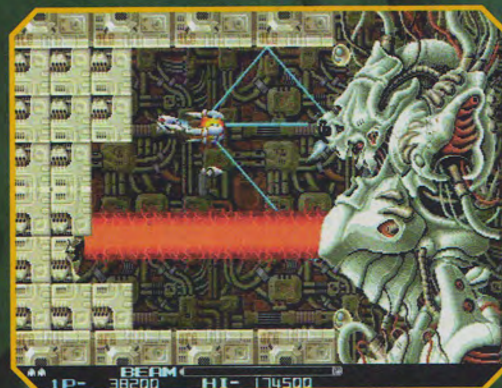


R-TYPES

Οι συλλογές παλιών παιχνιδιών που γνώρισαν επιτυχία στα coin-op είναι πολύ της μόδας τελευταία. Πρόκειται για έλλειψη έμπνευσης ή για γνήσια νοσταλγία; Κανείς δεν



ξέρει. Το σίγουρο πάντως είναι ότι, μετά την Atari και την Capcom, η Irem παίρνει σειρά και ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει την πρώτη δική της ανάλογη συλλογή, που θα περιλαμβάνει τα ιστορικά R-Type 1 και 2, καθώς και ένα demo του νέου R-Type Delta.



Για όσους δεν γνωρίζουν (αύριο με τον κηδεμόνα σας), το πρώτο R-Type κυκλοφόρησε το 1987 και έδωσε μια νέα διάσταση στα scrolling shoot'em up. Φυσικά η νέα αυτή διάσταση δεν είχε να κάνει με το σενάριο και την πλοκή (αστεία πράγματα), αφού αντικειμενικός σκοπός του παίκτη ήταν να καταστρέψει μόνος του όλη την αυτοκρατορία των εξωγήινων εισβολέων. Η πρωτοτυπία του R-Type αφορούσε στα τρομερά οπλικά συστήματα που διέθετε (περιστρεφόμενα κανόνια, βοηθητικά σκάφη που εφάπτονταν στο μπροστινό ή το πίσω μέρος του σκάφους, ακτίνες που αναπηδούσαν στις γύρω επιφάνειες, τηλεκατευθυνόμενοι πύραυλοι και δυνατότητες για απλές ή σούπερ ριπές, εκτός των άλλων). Επίσης το παιχνίδι είχε εντυπωσιάσει με τα τρομερά για την εποχή του γραφικά, ιδίως με τα συνεχώς μεταβαλλόμενα backgrounds. Η επιτυχία του πρώτου R-Type είχε ως φυσική συνέπεια τη δημιουργία της συνέχειάς του, η οποία το βελτίωνε, χωρίς όμως να προσθέτει τίποτε ιδιαίτερο στην όλη ιδέα. Αυτά τα δύο κλασικά παιχνίδια, λοιπόν, θα περιλαμβάνονται στην αναμενόμενη συλλογή της Irem. Στο ίδιο δισκάκι θα βρείτε επίσης και μια πλήρη ηλεκτρονική βιβλιοθήκη πληροφοριών για όλα τα σκάφη και τους εχθρούς που εμφανίστηκαν στα R-Type, ενώ το demo του καινούριου R-Type Delta, ενός παιχνιδιού που θυμίζει το Einhander της Squaresoft, θα σας δώσει μια ιδέα των μελλοντικών παιχνιδιών της σειράς.

Messiah

Η Shiny Entertainment έχει αποδείξει και στο παρελθόν, με παιχνίδια όπως το Earthword Jim, ότι είναι γεμάτη από πρωτότυπες έως και... τρελούτσικες ιδέες. Κάτι τέτοιο η εταιρία δεν



παρέλειψε να μας το δείξει και με το ολοκαίνουριο Messiah, το οποίο προκάλεσε ενδιαφέρον στην Ε3.
Σύμφωνα με την υπόθεση, ο παίκτης πρέπει να ελέγξει ένα αγγελάκι, το οποίο στάλθηκε από το Θεό στη Γη με σκοπό να διώξει το Σατανά. Μόλις όμως το αγγελάκι μας έφτασε στον τόπο του εγκλήματος, σύντομα διαπίστωσε ότι με την καλοσύνη και τις παραινέσεις δεν θα κατάφερνε τίποτα. Δυστυχώς, ούτε η φυσική δύναμή του ήταν αρκετή για να επιβάλει το λόγο του Κυρίου. Μην ξεχνάτε ότι οι άγγελοι, σύμφωνα με τη Shiny Entertainment τουλάχιστον, έχουν το σώμα μωρού. Ετσι ο ήρωάς μας κατέφυγε στην πονηριά και τις πνευματικές δυνατότητές του, που θα του επιτρέψουν να μπει στο σώμα κάποιου και να το ελέγξει. Κάπως έτσι λοιπόν κυλά το παιχνίδι. Ο άγγελός μας, ας πούμε, βλέπει στο βάθος έναν οπλισμένο φρουρό να του κόβει το δρόμο. Τι κάνει; Μπαίνει στο σώμα του και τον οδηγεί να κάνει κάτι αυτοκαταστροφικό, όπως να πέσει από ένα βάραθρο. Στη συνέχεια ο ατσαλάκωτος άγγελος βγαίνει από το άχρηστο πλέον σώμα και συνεχίζει το δρόμο του... όχι πολύ χριστιανικό βέβαια, αλλά αποτελεσματικό. Το Messiah περιέχει και άλλες πρωτότυπες ιδέες. Αν, για παράδειγμα, έχετε υπό τον έλεγχό σας έναν άλλο χαρακτήρα, τότε θα χρειαστεί να συμπεριφερθείτε όπως θα έπρεπε να συμπεριφερθεί αυτός, ώστε να μην κινήσετε υποψίες.
Και στον τεχνικό τομέα το παιχνίδι έχει πολύ καλά χαρακτηριστικά. Το σημαντικότερο από αυτά, το οποίο η Shiny Entertainment δεν παραλείπει να τονίζει, είναι η χρήση της τεχνολογίας RT-DAT (Real Time Tessellation and Deformation). Πρόκειται για μία μέθοδο σχεδίασης γραφικών, σύμφωνα με την οποία οι χαρακτήρες του παιχνιδιού έχουν έναν νοητό σκελετό, όπου στηρίζονται το σώμα και τα textures τους (τα γραφικά δηλαδή που τους "ντύνουν"). Με τη μέθοδο αυτή μπορούν να επιτευχθούν μερικά πολύ εντυπωσιακά και ρεαλιστικά εφέ, όπως τσακίσεις στα ρούχα ανάλογα με την κίνηση των χαρακτήρων κ.λπ.
Ενα άλλο μοντέρνο χαρακτηριστικό που έχει υλοποιηθεί στο Messiah καλείται Volumetric lighting (αν μη τι άλλο, οι δημιουργοί του παιχνιδιού ξέρουν να δίνουν ωραία ονόματα στις τεχνικές τους). Το Volumetric lighting επιτρέπει τον ακριβή real time φωτισμό των επιφανειών, ανάλογα με τη θέση των φωτεινών πηγών. Ετσι, αν ο αγγελικός ήρωάς μας βρίσκεται σε ένα σκοτεινό δωμάτιο και ξαφνικά εμφανιστεί μπροστά του μια φωτεινή πηγή, η πλάτη του θα παραμείνει σκοτεινή.
Πολύ σύντομα το Messiah θα είναι κοντά μας και έτσι θα μπορέσουμε να ελέγξουμε αν όλα αυτά τα θαυμαστά που μας υπόσχεται η Shiny Entertainment έχουν συνδυαστεί, ώστε να μας δώσουν ένα εξίσου εντυπωσιακό παιχνίδι. Εν αναμονή λοιπόν.



Xena: The Warrior Princess

Οπως έχουμε ξαναγράψει, η Ζίνα, η πριγκίπισσα-πολεμίστρια που πρωταγωνιστεί στο γνωστό τηλεοπτικό μπέρδεμα ελληνικής μυθολογίας, μεσαιωνικών σκηνικών και αμερικανικών σεναρίων, πολύ σύντομα θα αποκτήσει δικό της παιχνίδι. Ηδη έχουμε δει αρκετές εικόνες από αυτό, τις οποίες σας παρουσιάζουμε.
Σύμφωνα με όσα έχουν γίνει γνωστά για την υπόθεση, ο Αρης και η Καλλιστώ έχουν απαγάγει την Gabrielle, την αχώριστη φίλη της Ζίνα, και έχουν βάλει τον τρικέφαλο Τιτάνα Horrungus να τη φυλάει. Η ηρωίδα μας θα ξεκινήσει να σώσει τη φίλη της



και στο δρόμο θα αντιμετωπίσει διάφορα εχθρικά πλάσματα, από ogres (μη με ρωτήσετε τι σχέση έχουν με την αρχαία Ελλάδα) μέχρι τις ψυχές των νεκρών που βρίσκονται στον Αδη.
Το gameplay θυμίζει πολύ αυτό



του Tomb Raider, μόνο που δίνει περισσότερη έμφαση στις μάχες παρά στους γρίφους. Για το animation δεν έχει, παραδόξως, χρησιμοποιηθεί motion capturing, αλλά τα frames έχουν σχεδιαστεί στο χέρι. Οι δύο πρωταγωνίστριες της σειράς, η Ζίνα και η Gabrielle, έχουν δανείσει τόσο τις φωνές όσο και τα πρόσωπά τους στο παιχνίδι, κάτι που θα δώσει ένα ακόμα κίνητρο στους φίλους της δραστήριας πριγκίπισσας να αποκτήσουν το παιχνίδι. Θα χρειαστεί να περιμένουν, όμως, μέχρι αυτό να ολοκληρωθεί και να κυκλοφορήσει στην αγορά.

ACTIVATE 98

ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΚΑΙ ΕΝΩ Ο ΑΘΗΝΑΪΚΟΣ ΚΑΥΣΩΝΑΣ ΕΞΑΝΕΜΙΖΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΜΙΚΡΟΤΕΡΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΓΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑ, Η ACTIVISION ΕΙΧΕ ΜΙΑ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΙΔΕΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΓΕ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ "ACTIVATE 98". ΕΠΡΟΚΕΙΤΟ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ, ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΟΠΟΙΑΣ ΗΤΑΝ Η ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΑΚΟΜΗ ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΗΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ. ΣΕ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΒΡΕΘΗΚΑΝ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΠΟΛΛΩΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ ΚΑΙ, ΟΠΩΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΤΕ, ΤΟ "PIXEL N.G." ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΛΕΙΠΕΙ ΑΠΟ ΕΝΑ ΤΕΤΟΙΟ ΓΕΓΟΝΟΣ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ -ΣΗΜΕΙΩΤΕΟΝ- ΣΥΝΟΔΕΥΟΤΑΝ ΕΝΑ ΤΡΙΗΜΕΡΟ ΤΑΞΙΔΑΚΙ ΣΤΟ ΔΟΥΒΛΙΝΟ.

Του Σπύρου Παράσχη

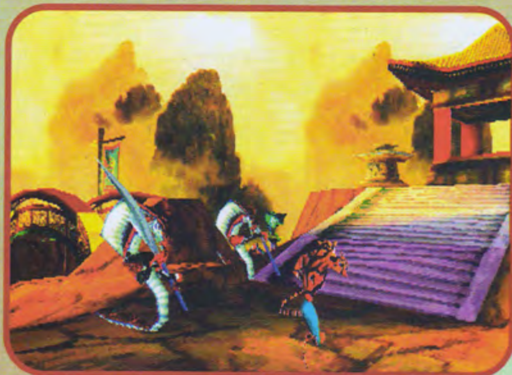
ΜΙΑ... ΑΔΙΑΚΡΙΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΑ ΥΠΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ACTIVISION



Κάναμε λοιπόν την καρδιά μας πέτρα, αφού μας καλούσε το καθήκον (χμμμ...), και φτάσαμε στις 28 Ιουλίου στην πρωτεύουσα της Ιρλανδίας. Την επομένη θα άρχιζε η παρουσίαση των παιχνιδιών, η οποία θα γινόταν στο επιβλητικότατο κάστρο Luttrelstown. Μεγαλεία... Ας δούμε, όμως, τι μας είχε ετοιμάσει η Activision.

Tai-Fu (PSX)

Ο πρώτος τίτλος που είδα ήταν το Tai-Fu. Το παιχνίδι αναπτύσσεται από μία ομάδα 18 ατόμων, μεταξύ των οποίων βρίσκονται και κάποιοι από τους δημιουργούς του GEX που έφυγαν από την Crystal Dynamics. Μέχρι τη στιγμή της παρουσίασης, το Tai-Fu ήταν κατά 60% έτοιμο, ενώ ως ημερομηνία κυκλοφορίας στην Αμερική είχαν προσδιοριστεί τα Χριστούγεννα.
Σύμφωνα με το σενάριο, ο παίκτης ελέγχει μια τίγρη-γνώστρια των πολεμικών τεχνών(!), η οποία έχει ως





αποστολή να εξοντώσει κάποιες αντίπαλες φυλές ζώων. Με το που νικάει κάποια φυλή, η τίγρη μαθαίνει τις πολεμικές κινήσεις των μελών της. Έτσι, ενώ στην αρχή του παιχνιδιού το ρεπερτόριό της περιλαμβάνει γύρω στις 10-15 κινήσεις, στο τέλος ξεπερνά τις 100. Ακόμα, εκτός από τις τυπικές πολεμικές κινήσεις, στο παιχνίδι υπάρχουν και οι τεχνικές "chi". Το chi είναι ένα είδος πνευματικής ενέργειας που, όταν φθάσει στο μέγιστο, επιτρέπει στον παίκτη να εξαπολύσει ειδικές επιθέσεις (π.χ. κύματα φωτιάς). Τα είδη των δυνάμεων "chi" είναι 4. Κατά άλλα, υπάρχουν 13 "κανονικά" και 9 "boss" επίπεδα. Οι αντίπαλες φυλές, οι οποίες στο τελικό παιχνίδι θα είναι 5-6, αποτελούνται από άλλα ζώα που μάχονται με διαφορετικό τρόπο. Συνολικά, στο παιχνίδι θα υπάρχουν περίπου 30 είδη εχθρών.



Αν ήθελα να περιγράψω με δυο λόγια το Tai-Fu, θα έλεγα ότι πρόκειται για μία μείξη των Crash Bandicoot και Fighting Force. Σκεφτείτε, δηλαδή, ένα beat'em up με καρτουνίστικα γραφικά που εκτυλίσσεται σε έναν τρισδιάστατο χώρο. Η κάμερα κινείται αυτόματα, προκειμένου να δώσει μια καλή άποψη της δράσης. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και η κίνηση πολύ γρήγορη, ίσως περισσότερο από ό,τι θα έπρεπε. Σε γενικές γραμμές, το Tai-Fu έχει αρκετό δρόμο μπροστά του έως ότου ολοκληρωθεί. Μέχρι στιγμής το gameplay και ο χειρισμός του έχουν άφθονα περιθώρια βελτίωσης, ωστόσο η όλη ιδέα είναι αρκετά διασκεδαστική.

Apocalypse (PSX)

Το Apocalypse είναι ένα από τα παιχνίδια η κατασκευή των οποίων έχει γίνει κανονικό σίριαλ, η δε συνεργασία του Bruce Willis με τους δημιουργούς του τού έχει προσδώσει πολύ μεγάλη δημοσιότητα. Σύμφωνα με την αρχική ιδέα, ο ρόλος του Αμερικανού ηθοποιού θα ήταν βοηθητικός και θα περιοριζόταν στην εμφάνισή του μόνο για να συμβουλέψει τον παίκτη. Κάποια στιγμή η σκέψη αυτή εγκαταλείφθηκε και έτσι ο Bruce Willis έγινε ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού. Πάντως, η φήμη του Apocalypse έχει προηγηθεί κατά πολύ της δημιουργίας του. Ήδη στο MTV παίζεται το video clip του εισαγωγικού τραγουδιού που φέρει τον τίτλο "Control" και έχει γραφεί από το συγκρότημα των POE.
Ανεξάρτητα από το θόρυβο που έχει προηγηθεί, το παιχνίδι δείχνει πολύ διασκεδαστικό. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο shoot'em up τρίτου προσώπου, με ασταμάτητη δράση και εφέ. Κύριο χαρακτηριστικό του η εξαιρετικά μεγάλη ταχύτητα και το σύστημα χειρισμού που επιτρέπει στον παίκτη να τρέχει προς μία κατεύθυνση και να πυροβολεί προς άλλη, όπως στο πολύ, πολύ, πολύ (Ο.Κ., την πιάσατε





την ιδέα) παλιό Robotron. Ειδικά με το Dual Analogue ο χειρισμός είναι απόλαυση. Κατά τα άλλα, υπάρχουν 12 διαφορετικά όπλα στη διάθεση του Bruce Willis, ενώ στην οθόνη μπορούν να εμφανιστούν ανά πάσα στιγμή 10 αντίπαλοι, χωρίς μείωση της ταχύτητας. Ο ρυθμός της δράσης δεν αφήνει πολλά περιθώρια στον παίκτη να προσέξει τα γραφικά, που ομολογουμένως είναι καλοφτιαγμένα. Το όλο σκηνικό είναι αρκετά σκοτεινό και φωτίζεται μόνο από τις εκρήξεις και τους πυροβολισμούς. Η κίνηση έχει πραγματοποιηθεί με την τεχνική του motion capturing και, φυσικά, το μοντέλο ήταν ο ίδιος ο Bruce Willis. Επί δύο ημέρες έβαζαν τον άνθρωπο να τρέχει, να πηδά και να παριστάνει πως πυροβολεί πέρα-δώθε, προκειμένου να επιτύχουν το πιο ρεαλιστικό αποτέλεσμα. Εκτός μάλιστα από αυτά, το ίδιο το πρόσωπο του ηθοποιού απεικονίζεται στο παιχνίδι. Κατά την παρουσίαση, ο παραγωγός της Activision που μας έδειχνε το παιχνίδι συνήθιζε να στρέφει τον ήρωα προς την κάμερα και να του φωνάζει: "Hi, Bruce!", ώστε να μας δείχνει το επιτυχημένο texture mapping. Γενικά, το παιχνίδι είναι σχεδόν έτοιμο και φάνηκε πολύ διασκεδαστικό. Αυτό που περιμένουν οι άνθρωποι της Activision είναι να λυθούν τα διάφορα οικογενειακά προβλήματα του πρωταγωνιστή (χώρισε με την Ντέμι Μουρ, το μάθατε; Ουπς, λάθος περιοδικό!), ώστε να μπορέσουν να συνεργαστούν μαζί του για τη διαφημιστική προώθηση του τίτλου. Το Apocalypse αναμένεται να φθάσει κοντά μας τα Χριστούγεννα.





X-Men (PSX)

Εκτός από τα comics και την τηλεόραση, οι θρυλικοί υπερ-ήρωες X-Men έχουν ήδη πρωταγωνιστήσει σε ηλεκτρονικό παιχνίδι. Πρώτη φορά όμως θα τους δούμε στις τρεις διαστάσεις, χάρη στον νέο τίτλο της Activision. Ηδη, εδώ και πέντε μήνες, η εταιρία δουλεύει πάνω σε ένα πλήρως τρισδιάστατο beat'em up, στο οποίο θα πρωταγωνιστούν όλοι οι γνωστοί ήρωες της σειράς, όπως οι Wolverine και Iceman, καθώς και ορισμένοι λιγότερο γνωστοί. Πάντως, το παιχνίδι βρίσκεται ακόμη σε άκρως πρώιμο στάδιο, με αποτέλεσμα τα στοιχεία που είχαμε την ευκαιρία να δούμε να είναι λίγα. Υπήρχαν μόνο τρεις έτοιμοι χαρακτήρες, οι οποίοι, μολονότι εκτελούσαν ελάχιστες κινήσεις, είχαν πολύ καλή σχεδίαση και ενδεικτική του ότι το παιχνίδι βρίσκεται σε καλό δρόμο. Στην τελική έκδοση του X-Men, που θα είναι έτοιμη τον Απρίλη, θα υπάρχουν 13 διαφορετικοί ήρωες και θα μπορούν να εκτελούν μέχρι και 96 διαφορετικές κινήσεις έκαστος. Καθένας από τους χαρακτήρες θα έχει το δικό του background, το οποίο θα του εξασφαλίζει ορισμένα πλεονεκτήματα στη μάχη. Για παράδειγμα, η αρένα του Iceman θα είναι ένας παγωμένος χώρος, στον οποίο όλοι οι υπόλοιποι μαχητές θα γλιστράνε. Κατά τα άλλα, ο Mike Latham, πρόεδρος της Boat Drinks LLC που αναπτύσσει το παιχνίδι για λογαριασμό της Activision, μας είπε ότι στην τελική έκδοσή του θα υπάρχουν αποτελειωτικές κινήσεις, όπως είναι τα fatalities στα Mortal Kombat, χωρίς όμως αίμα στην οθόνη. Ακόμα, πληροφορηθήκαμε ότι το gameplay θα δανειστεί ιδέες από το Age of Apocalypse, ένα κόμικς στο οποίο οι X-Men έχουν διαφορετικές ειδικές δυνάμεις. Πάντως, μέχρι την οριστικοποίηση της τελικής μορφής του, το παιχνίδι έχει πολύ δρόμο ακόμα να διανύσει.

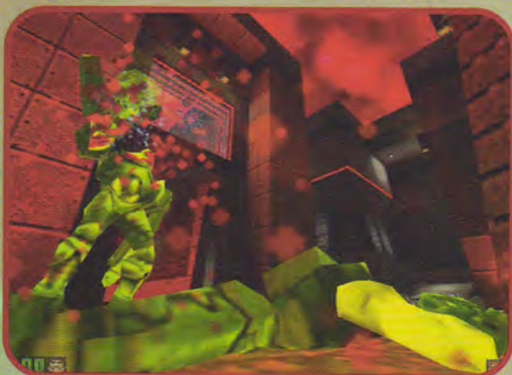




Quake 2 (PSX & N64)

Φθάσαμε ίσως στη μεγαλύτερη έκπληξη της εκδήλωσης. Ο λόγος, βέβαια, για τη δημιουργία του Quake 2, που κυκλοφόρησε όχι μόνο για το N64 (κάτι το αναμενόμενο), αλλά και για το PSX, για το οποίο είχε λεχθεί ότι δεν διέθετε τις τεχνικές δυνατότητες ώστε να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Αλλωστε, ας μην ξεχνάμε ότι το πρώτο Quake δεν εμφανίστηκε ποτέ στην κονσόλα της Sony.
Εδώ υπάρχει και μια μικρή ιστορία. Η GT Interactive, που είχε τα δικαιώματα του Quake 1, παρά τις προσπάθειές της δεν κατάφερε να βρει ανθρώπους ικανούς να το μεταφέρουν στο PlayStation. Οταν κυκλοφόρησε το Quake 2, τα δικαιώματα του οποίου απέκτησε η Activision, μία ομάδα με την επωνυμία Hammerhead παρουσίασε ένα demo-πρόταση για το πώς θα μπορούσε να φτιαχτεί το παιχνίδι στο PSX. Το demo άρεσε τόσο στην Activision όσο και στην ίδια







την id Software, η οποία σχεδίασε και προγραμμάτισε την έκδοση για PC, και έτσι αποφασίστηκε να προχωρήσει η κατασκευή του. Το αποτέλεσμα είναι όντως εντυπωσιακό. Παρά τη μικρή παραμόρφωση και το pixelation που παρατηρείται στα textures, η ταχύτητα βρίσκεται συνεχώς στα 30fps και όλα τα εφέ της έκδοσης για PC έχουν υλοποιηθεί και στο PlayStation. Έτσι θα δείτε διαφανή νερά, real-time φωτισμούς και εντυπωσιακού μεγέθους αντιπάλους. Το σχόλιο που κάναμε όλοι βλέποντας το παιχνίδι ήταν ένα: "Οντως πρόκειται για το Quake 2". Αυτό τα λέει όλα.

Η έκδοση για το N64 ήταν μια διαφορετική υπόθεση. Το παιχνίδι δεν μας εντυπωσίασε τόσο, κυρίως γιατί όλοι θεωρούσαμε δεδομένο το γεγονός ότι το μηχάνημα της Nintendo έχει τις δυνατότητες να το τρέξει. Πάντως, σε σχέση με τον προκάτοχό του, είναι σαφώς βελτιωμένο. Για παράδειγμα, το multiplayer mode υποστηρίζει ταυτόχρονη δράση τεσσάρων παικτών. Γενικότερα, η εντύπωση που αφήνει το Quake 2 για το N64 είναι ότι οι προγραμματιστές (οι ίδιοι που έφτιαξαν τα Heretic, Duke Nukem 64 και Quake 64) έχουν αρχίσει να εξοικειώνονται με το hardware του μηχανήματος και να το αξιοποιούν.

Κατά τα άλλα, και στις δύο εκδόσεις κύριο μέλημα των δημιουργών ήταν να μην αντιγράψουν τις πίστες του PC, αλλά να τις επανασχεδιάσουν έτσι ώστε να μην απαιτούν πολλές κατακόρυφες κινήσεις, για τις οποίες το joypad δεν ενδείκνυται (μην ξεχνάτε ότι οι βετεράνοι του Quake στο PC χρησιμοποιούν το ποντίκι).

Το Quake 2 θα κυκλοφορήσει και για τις δύο κονσόλες κατά τα Χριστούγεννα.

TENCHU: STEALTH ASSASINS (PSX)

Παρουσίαση της ιαπωνικής έκδοσης του Tenchu ήδη έχει γίνει στο "Pixel N.G.". Η Activision εκτίμησε τις προοπτικές του παιχνιδιού και έτσι πήρε τα δικαιώματα για την προώθησή του τόσο στην ευρωπαϊκή όσο και στην αμερικανική αγορά.



Κατά τη μεταφορά του στα αγγλικά, το Tenchu υπέστη αλλαγές, όχι ιδιαίτερα ουσιαστικές αλλά αρκετές για να το διαφοροποιήσουν από το... σχιστομάτικο "ξαδελφάκι" του. Πιο συγκεκριμένα, έχουν προστεθεί δύο νέα επίπεδα, έχουν γίνει πιο επιθετικοί οι αντίπαλοι και έχει αλλάξει το video του τερματισμού. Επίσης, έχουν αυξηθεί τα διαθέσιμα power up, ενώ έχουν αλλάξει ορισμένες λεπτομέρειες στα υπάρχοντα επίπεδα. Τέλος, έχουν γίνει αλλαγές στο proximity meter (στον δείκτη, δηλαδή, που δείχνει την απόσταση του ήρωα από τους αντιπάλους του) και στο σύστημα του automap. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι είναι ίδιο με αυτό της ιαπωνικής έκδοσης.

Για όσους δεν θυμούνται, το Tenchu είναι μία τρισδιάστατη περιπέτεια που σας καλεί να οδηγήσετε έναν τίμιο νίντζα (τον δυνατό Rikimaru ή την ευκίνητη Ayame) σε μία σειρά επιχειρήσεων δολοφονίας (πάντα για καλό σκοπό). Το gameplay είναι πολύ ατμοσφαιρικό, γιατί εδώ -σε αντίθεση με αυτά άλλων παιχνιδιών- δεν θα πρέπει να εξολοθρεύσετε αδιακρίτως όλους τους αντιπάλους σας, αλλά να κινηθείτε αθόρυβα, χωρίς να σας πάρουν είδηση. Αυτό που χαλάει κάπως τη συνολική εικόνα είναι η χαμηλή νοημοσύνη των εχθρών σας, καθώς και το μέτριο σύστημα τρισδιάστατης απεικόνισης. Η ευρωπαϊκή έκδοση του Tenchu αναμένεται τον Οκτώβρη.



ΚΟΥΤΣΟΜΠΟΛΙΑ

Το ωραίο σε αυτές τις εκδηλώσεις είναι ότι αφ' ενός μαζεύονται από όλη την Ευρώπη άνθρωποι που ασχολούνται με τα video games και αφ' ετέρου στα πηγαδάκια που σχηματίζονται μαθαίνει κανείς διάφορα. Ορίστε, λοιπόν, κάποια από αυτά που ακούσαμε ή είδαμε:

Για το Tomb Raider 3: Το παιχνίδι ήταν για τους περισσότερους η μεγαλύτερη απογοήτευση της E3. Αντίθετα, το Metal Gear Solid ήταν εντυπωσιακό και δίκαια ανακηρύχθηκε "καλύτερο παιχνίδι της έκθεσης".

Για τη βία στα παιχνίδια: Οι υπεύθυνοι του Apocalypse ήταν προβληματισμένοι για την κυκλοφορία του στη Γερμανία. Οι λόγοι είναι αφ' ενός η ρεαλιστική απεικόνιση του αίματος και αφ' ετέρου η χρήση φλογοβόλων όπλων, χαρακτηριστικά που απαγορεύονται στα παιχνίδια που διατίθενται στη Γερμανία.

Για το Δουβλίνο: Το Δουβλίνο είναι μία μικρή (1.000.000 κάτοικοι) αλλά καθαρή και όμορφη πόλη, την οποία όμως δεν είχαμε την ευκαιρία να γυρίσουμε. Αυτό πάντως που έκανε εντύπωση είναι η αγάπη των Ιρλανδών για την μπίρα τους, τη γνωστή Guiness. Οι άνθρωποι την πίνουν σε τρομερές ποσότητες και ρυθμούς. Είναι γεγονός ότι προσπαθήσαμε να τους ακολουθήσουμε το πρώτο βράδυ, αλλά το μόνο που καταφέραμε ήταν να ξυπνήσουμε με πονοκέφαλο το άλλο πρωί!

Για τα αξιοθέατα: Ενα από τα "κλου" της Activate 98 ήταν η παρουσία μιας... χμ... χαριτωμένης δεσποινίδας που μονοπώλησε το δημοσιογραφικό ενδιαφέρον όλων. Η σχετική φωτογραφία είναι εύγλωττη.

MORTAL K



Το παιχνίδι που έγινε συνώνυμο της ηλεκτρονικής βίας επανέρχεται σε μια νέα, τρομακτικότερη έκδοση.

Τρεις φορές καλύτερο!

Ενα συμπέρασμα μπορεί να βγάλει με σιγουριά κάποιος που έχει παρακολουθήσει τα beat'em up του PlayStation από τα πρώτα, δειλά βήματά τους με το Battle Arena Toshinden μέχρι και σήμερα: από τη δημιουργία του Tobal 2 και μετά, τα beat 'em up μπήκαν σε καινούριο δρόμο. Τα γραφικά είναι φανταστικά και η κίνηση έχει φτάσει σε σημείο να είναι τρομερά ομαλή. Με δεδομένη αυτή την εξέλιξη, το νέο, επικό Mortal Kombat 4 αποτελεί τρομερή εμπειρία! Η δράση των προηγούμενων ΜΚ έχει μεταφερθεί στις τρεις διαστάσεις. Πλέον οι μάχες απεικονίζονται με ανατριχιαστική λεπτομέρεια!

Του Παύλου Παπαπαύλου

PIXEL Next Generation



information

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Midway
Παίκτες: 1 - 2

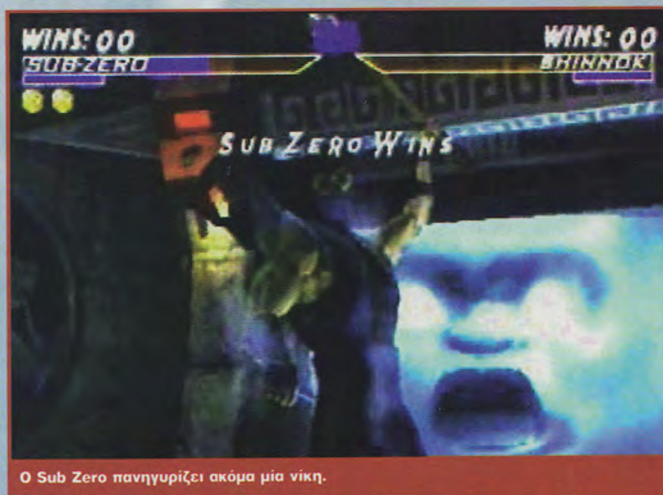


Γραφικα

Στον τομέα των γραφικών, θα μπορούσε κάποιος να υποστηρίξει ότι η έκδοση του Mortal Kombat 4 για το PlayStation σε λίγα πράγματα διαφέρει από εκείνη των coin-up. Οι χαρακτήρες είναι καλοσχεδιασμένοι και αποτελούνται από πολλά πολύγωνα, που προσθέτουν ομαλότητα στην κίνηση. Η συνεχής εναλλαγή κάμερας, τα απαραίτητα zoom και η κίνηση της πίστας αφήνουν μια τρισδιάστατη γεύση στον παίκτη, αν και το gameplay παραμένει δισδιάστατο. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι οι πίστες έχουν για πρώτη φορά κάποια "ζωντάνια", για παράδειγμα στα σημεία όπου η βροχή πέφτει καταρρακτωδώς, η συνοδεία της από αστραπές και μπουμπουνητά προσφέρει διαφορετική αίσθηση στη μάχη.



Ο Kai ετοιμάζεται για ένα ηχηρό uppercut.



Ο Sub Zero πανηγυρίζει ακόμα μία νίκη.

Ανεξάρτητα από τα εφέ πάντως, οι πίστες έχουν ανανεωθεί ριζικά. Μάταια θα ψάξετε να βρείτε την κλασική αρένα με το οξύ, την πίστα του Shao Kan ή αυτή πάνω στη γέφυρα. Η ανάγκη για ανανέωση, έπειτα από τέσσερα παιχνίδια της σειράς Mortal Kombat, ήταν επιτακτική.



Χαρακτηρες - Μαχητες

Εχοντας ήδη ρυθμίσει τα options όπως εσείς θέλετε, θα βρεθείτε στην οθόνη επιλογής παίκτη. Ισως σας ξαφνιάσουν λίγο οι "φάτσες" κάποιων ηρώων και, παρ' ότι είναι γνωστοί σας από προηγούμενα επεισόδια της σειράς, θα νομίσετε ότι είναι καινούριοι. Ναι, αυτός πάνω δεξιά είναι ο Reptile! Εκτός από τους Raiden, Liu Kang, Reptile, Scorpion, Jax, Johny Cage, Sub Zero και Sonya, καθένας από τους οποίους έχει γράψει τη δική του ιστορία στο Mortal Kombat, υπάρχουν επτά νέοι μαχητές, έτοιμοι κι αυτοί να μπουν στις αιμοβόρες μάχες. Ο πρωτοεμφανιζόμενος Kai μοιάζει με τον Jax, αν και το στιλ μάχης του είναι εντελώς διαφορετικό. Ο επόμενος νέος μαχητής είναι ο Shinnok, ο οποίος είναι ο τελικός αντίπαλος σε όποιο επίπεδο δυσκολίας κι αν επιλέξετε. Επόμενος πρωτοεμφανιζόμενος είναι ο Reiko, ένας νίντζα με αρκετά άγρια όψη. Αργότερα θα βρείτε τον

OMBAT 4



Οι Scorpion και Rayden κάνουν άλλη μία εμφάνιση σε παιχνίδι της σειράς.

Jarek, τον οποίο ακολουθεί ο πρώτος από τους νέους γυναικείους χαρακτήρες στο παιχνίδι. Ονομάζεται Tanya και, αν εξωτερικά σάς φαίνεται ανίσχυρη, θα είστε τυχεροί αν γλιτώσετε από τα χέρια της! Ο προτελευταίος νέος μαχητής είναι ο Fujin, ο οποίος μοιάζει στον Raiden και παλεύει σχεδόν με το ίδιο στιλ, ενώ ο τελευταίος νεοφερμένος της παρέας είναι ο σατανικός μάγος Quan Chi, ο οποίος είναι και πολύ δυνατός στη μάχη. Πληροφορίες που έχουν φτάσει στα αυτιά μας από τη Midway υποστηρίζουν ότι στην τελική έκδοση του παιχνιδιού θα υπάρχει τρόπος να επιλεγούν και έξτρα, κρυφοί μαχητές!

ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΝΕΟ ΓΙΑ ΤΗ ΣΕΙΡΑ MORTAL KOMBAT ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΒΙΝΤΕΑΚΙΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗ! ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΤΕΡΜΑΤΙΖΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΘΑ ΒΛΕΠΕΤΕ ΚΙ ΕΝΑ ΒΙΝΤΕΑΚΙ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΕΞΙΣΤΟΡΕΙ ΚΑΤΙ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ. ΣΙΓΟΥΡΑ Η MIDWAY ΕΠΗΡΕΑΣΤΗΚΕ ΑΠΟ ΤΟ TEKKEN 3. ΜΠΟΡΕΙΤΕ, ΑΚΡΙΒΩΣ ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΣΤΟ TEKKEN 3, ΝΑ ΣΩΣΕΤΕ ΤΑ ΒΙΝΤΕΑΚΙΑ ΣΤΗ MEMORY CARD ΚΑΙ ΝΑ ΤΑ ΒΛΕΠΕΤΕ ΟΠΟΤΕ ΘΕΛΕΤΕ. ΣΕ ΑΥΤΑ Η ΔΟΣΗ ΒΙΑΣ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΑΡΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΗ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΕΤΕ ΤΑ ΑΝΗΛΙΚΑ ΑΔΕΛΦΑΚΙΑ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΘΟΝΗ...

ΤΙ ΑΛΛΟ ΘΕΛΕΤΕ;

Στον τομέα της μάχης θα συναντήσετε βέβαια την πιο συνηθισμένη κίνηση των Mortal Kombat, το γνωστό uppercut. Κατά τα άλλα, από αυτό το τέταρτο επεισόδιο της σειράς δεν λείπει το αίμα - αντίθετα, έρχεται σε πολύ μεγάλες δόσεις. Κανονικά το παιχνίδι θα έπρεπε να είναι απαγορευμένο για ανηλίκους! Ακόμα, κατά τη διάρκεια της μάχης θα δείτε αρκετά "βρώμικα" κόλπα, όπως κλωτσιά στο πλάι του γονάτου ή δυνατή μπουνιά στον αγκώνα. Όσο για τα νέα fatalities, τι να γράψουμε; Το μόνο που μένει ύστερα από αυτά είναι το διαμελισμένο κορμί του ηττημένου και μια λίμνη αίματος - φρικτό! Μια καινοτομία που θα ευχαριστήσει πολλούς fans της σειράς Mortal Kombat είναι το γεγονός ότι στο Practice mode μπορείτε να δείτε τις κινήσεις κάθε χαρακτήρα. Τέρμα πια στους κόμπους στα δάχτυλα, ενώ εκτελείτε μια κίνηση. Οι άνθρωποι της Midway ευτυχώς κατάλαβαν ότι δεν είμαστε ρομπότ και απλούστευσαν το χειρισμό, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι θα εκτελέσετε επιτυχώς κάποια κίνηση χωρίς πρώτα να έχετε κάνει προπόνηση. Αλήθεια, έχετε δει ποτέ όπλα στο Mortal Kombat; Όχι; Καιρός να δείτε. Κάθε χαρακτήρας έχει ένα όπλο, το οποίο εμφανίζει με κάποιο συνδυασμό πλήκτρων. Με αυτό μπορεί να πλήξει τον αντίπαλο επιφέροντάς του μεγάλη ζημιά ή να του το πετάξει στο κεφάλι! Ακόμα και οι ενδυμασίες των μαχητών στο παιχνίδι είναι καινούριες και καλοσχεδιασμένες. Η Midway μας επεφύλασσε κι εδώ μια ευχάριστη έκπληξη: Κάθε χαρακτήρας διαθέτει 2 ή 3 ενδυμασίες. Για να αλλάξετε ενδυμασία, απλώς προτού επιλέξετε το χαρακτήρα που θέλετε, πατήστε Start και οποιοδήποτε από τα πλήκτρα του χειριστηρίου.



Όπως σε όλα τα MK games, μπορείτε να δίνετε κωδικούς ενώ βρίσκεστε στην ανωτέρω οθόνη, περιμένοντας να αρχίσει η μάχη. Υπάρχουν πολλοί πιθανοί κωδικοί, για αυτό να αναμένετε διάφορα κόλπα.



Αξίζει να μη χρησιμοποιήσετε continue, αν χάσετε, για να δείτε ένα κυριολεκτικά αιματοβαμμένο βιντεάκι. Κύριοι της Midway, σκεφτήκατε να βάλετε μια ταμπέλα "K18" έξω από το κουτί του παιχνιδιού;

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ένα είναι σίγουρο μετά από όλα αυτά: Το Mortal Kombat 4 θα γίνει best-seller και θα αποκτήσει περισσότερους fans από ό,τι όλα τα προηγούμενα Mortal Kombat! Βέβαια θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι το παιχνίδι δεν φτάνει στο επίπεδο των Tekken 3, Dead or Alive και Tobal 2. Αλλά αν κάτσουμε και μετρήσουμε τις βελτιώσεις που έγιναν σε όλους τους τομείς από τη Midway, δεν θα πρέπει να ξαφνιαστούμε από τα αποτελέσματα του επόμενου παιχνιδιού της!





SUPER DEFORMED

ΤΙ ΣΑΣ ΘΥΜΙΖΕΙ Η ΝΟΡΒΗΓΙΑ; ΞΑΝΘΕΣ ΤΟΥΡΙΣΤΡΙΕΣ ΙΣΩΣ; ΜΗΠΩΣ ΤΟΝ ΜΙΚΛΑΝΤ ΚΑΙ ΤΟΝ ΣΤΡΑΝΤΑΙ, ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΙ; ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΝΑ 'ΝΑΙ ΠΑΝΤΩΣ, ΣΙΓΟΥΡΑ Η ΜΑΚΡΙΝΗ ΑΥΤΗ ΧΩΡΑ ΔΕΝ ΣΑΣ ΦΕΡΝΕΙ ΣΤΟ ΝΟΥ ΤΙΠΟΤΑ ΣΧΕΤΙΚΟ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΟΜΩΣ ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ - ΚΑΙ ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ SUPER DEFORMED RACING ή SDR ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ.



Μπορεί να έχεις σταθερό και καλό καρτ, αλλά θα μπορούσες να ρίχνεις και καμιά ματιά πίσω.

Χαζά κάρτ, χαρά γεμάτα!

Του Νίκου Αθανασούλη



information

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Funcom
Παίκτες: 2

Το παιχνίδι ακολουθεί τη γιαπωνέζικη συνήθεια που θέλει τους ήρωες των video games να είναι χαρούμενοι, μικροκαμωμένοι χαρακτήρες και να μη θυμίζουν σε τίποτα την πραγματικότητα. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, το SDR δείχνει σαν μια μικρότερη έκδοση του Diddy Kong Racing. Οι ομοιότητες είναι αμέσως εμφανείς, αν και οι προγραμματιστές μάς διαβεβαίωσαν ότι το project SDR άρχισε προτού καν δει το φως του ήλιου το DKR του N64. Γιατί να διαφωνήσουμε;

Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ

Η FUNCOM δεν είναι ιδιαίτερα γνωστή για τα παιχνίδια της για το PSX. Οι προηγούμενοι τίτλοι της εταιρίας δεν είχαν κάτι το ιδιαίτερο (Impact Racing, Casper), αλλά από τη στιγμή που έβγαλε το SDR, με φοβερά χρώματα και πολύ καλό frame rate, είναι πλέον σαφές ότι οι προγραμματιστές της έχουν τη δυνατότητα να φτιάξουν καλά παιχνίδια. Οι έξι χαρακτήρες του SDR είναι σαν μικρά παιδιά με μεγάλα κεφάλια, που κάθονται ανάμεσα στις τέσσερις ρόδες του καρτ. Οι πίστες είναι ιδιαίτερα καλές, με πολλά και ποικίλα backgrounds, από θάλασσα μέχρι και







Αν δεν πάρεις τη σωστή γωνία, είσαι καταδικασμένος σε αυτό το άλμα.



Πρέπει να οδηγείς σε ιδανικές γραμμές στις στροφές - γι' αυτό ίσιωσε τις ρόδες σου, βρε παιδί μου!

RACING

ΤΟ ΠΛΗΡΩΜΑ

ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΟΔΗΓΟΥΣ ΤΟΥ SDR. ΑΛΛΟΙ ΔΥΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ ΚΑΘΩΣ ΘΑ ΠΡΟΧΩΡΕΙΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.


Blondie Kid


Cap Kid


J Kid


Pale Blue Kid


Street Kid


Witch Kid

ηφαίστειο. Αλματα, τυφλές στροφές, μεγάλες ευθείες και σπηλιές βρίσκονται παντού και για να τα καταφέρετε θα πρέπει να γίνεται άσσοι του τιμονιού.

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σύμφωνα με τον υπεύθυνο παραγωγής του SDR Padraig Crowley, ο τίτλος που ενέπνευσε το παιχνίδι ήταν κατά κάποιο τρόπο το Mario Kart. Εκτός από αυτό όμως, η κυκλοφορία του SDR ήταν μια κίνηση αντίδρασης για όλα τα σοβαρά παιχνίδια που κυκλοφορούν στο PSX.


Υπάρχουν σήματα που αναβοσβήνουν στο δρόμο σου και υποδεικνύουν τις στροφές, αλλά ακόμα κι έτσι δεν είναι δύσκολο να βρεθείς έξω από την πίστα. Γι' αυτό το νου σου στο χάρτη.


Οσο άχρηστος είναι ο φάρος την ημέρα, άλλο τόσο χρήσιμος είναι τη νύχτα, προκειμένου να θυμάσαι τη στροφή.


Αν δεν πάρεις σωστά τη στροφή, την πάτησες.



Σε αυτή την πίστα θα βρεις ένα τεράστιο λουναπάρκ. Αλλά αν θες καλό χρόνο, ξέχνα ότι υπάρχει.






Ωραία όλα αυτά, αλλά μία ερώτηση έρχεται στο νου όλων: "Τι περισσότερο έχει να προσφέρει το Super Deformed Racing από τα άλλα καρτ παιχνίδια και ιδίως από το Diddy Kong Racing;" Ας αφήσουμε τον κ. Crowley να "βγάλει τα κάστανα από τη φωτιά":

"Το DKR είναι ένα ιδιαίτερα καλό παιχνίδι, με πολύ καλά γραφικά, αλλά του έλειπε το βάθος και είχε πρόβλημα με το στήσιμό του. Οι κυριότεροι στόχοι μας ήταν να μπορέσουμε να εξαλείψουμε αυτά τα στοιχεία και να φτιάξουμε περίεργα και χαρούμενα πρόσωπα, καθώς και να 'πειράξουμε' τα κρατήματα των καρτ."

Οπως και να 'χει, το SDR είναι ένας ενδιαφέρων τίτλος - και να είστε σίγουροι ότι σε λίγο καιρό θα ξέρουμε περισσότερες λεπτομέρειες. Προς το παρόν απολαύστε μερικές φωτογραφίες από το παιχνίδι.




TWELVE TALES: CONKER 64



ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑ ΑΠΟ ΤΗ RARE, Ή ΑΠΛΩΣ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ;

Του Σπύρου Παράσχη

Μάλλον αριστούργημα...

Η Rare δεν μένει σε ησυχία τον τελευταίο καιρό. Μαζί με το καταπληκτικό Banjo-Kazooie, κριτική του οποίου θα διαβάσετε στις επόμενες σελίδες, η εταιρία-ορόσημο για την αγορά του N64 ετοιμάζει έναν ακόμα τίτλο. Πρόκειται για το Conker 64, στο οποίο είχαμε ρίξει μια πρώιμη ματιά στο "Pixel N.G." του Ιανουαρίου. Τώρα, όμως, το παιχνίδι είναι σχεδόν έτοιμο και αξίζει να το ξαναδούμε σε αυτό το στάδιο.
Είναι σίγουρο ότι χαζεύοντας τα γραφικά του θα το κατατάξετε αμέσως στην κατηγορία "χαριτωμένο τρισδιάστατο platform, από αυτά που ανθούν στο N64". Ισως να είναι και έτσι, αλλά αυτό δεν είναι λόγος για να το απορρίψετε. Αλλωστε το παρελθόν της Rare αποτελεί την καλύτερη εγγύηση ότι το Conker 64 θα είναι άλλη μία μοναδική εμπειρία.
Στο παιχνίδι πρωταγωνιστούν δύο ήρωες-σκίουροι: ο Conker και η Berri.
Η δράση εκτυλίσσεται σε δώδεκα επίπεδα (εξ ου και το "Twelve Tales" του τίτλου). Ενα από αυτά μάλιστα έχει να κάνει με την αρχαία Ελλάδα, αλλά μη με ρωτήσετε τι γυρεύουν εκεί πέρα τα σκιουράκια.
Τα χαρακτηριστικά που θα διαφοροποιούν το Conker από όλα τα υπόλοιπα παρόμοια παιχνίδια είναι δύο. Το πρώτο έχει να κάνει με την ύπαρξη δύο πρωταγωνιστικών χαρακτήρων, οι οποίοι αντιμετωπίζουν διαφορετικά τα εμπόδια που βρίσκουν μπροστά τους. Αν επιλέξετε τον ίδιο τον Conker, θα παίξετε ένα καθαρό παιχνίδι δράσης, βασισμένο στην ταχύτητα και τα αντανακλαστικά. Αντίθετα η Berri προτιμά να προσεγγίζει τα προβλήματα με πιο στρατηγικό τρόπο. Ετσι, για παράδειγμα, δεν ασχολείται η ίδια με τους αντιπάλους, αλλά αφήνει το μικρό της δεινοσαυράκι (!) να τα βγάλει πέρα.
Το δεύτερο πρωτότυπο χαρακτηριστικό του Conker είναι ότι οι χαρακτήρες του έχουν αισθήματα! Ανάλογα δηλαδή με αυτά που συμβαίνουν στο παιχνίδι, αλλάζει η έκφρασή τους. Αν, για παράδειγμα, τους κυνηγά ένας τεράστιος δικέφαλος σκύλος, τότε, όπως είναι λογικό, θα τους δείτε να γουρλώνουν τα μάτια και να τρέχουν με μισάνοιχτο στόμα, γεμάτοι τρόμο, για να ξεφύγουν.
Κατά τα άλλα το παιχνίδι έχει δανειστεί και ιδέες από άλλα παιχνίδια της Rare όπως το Banjo-Kazooie. Ετσι, ο Conker και η Berri ξεκινούν την περιπέτειά τους με ελάχιστες κινήσεις στο ρεπερτόριό τους, αλλά στο δρόμο μαθαίνουν καινούριες από έναν δάσκαλο. Παρ' ότι το Twelve Tales: Conker 64 είναι σχεδόν έτοιμο, μην περιμένετε να το δείτε σύντομα, αφού και η ίδια η Rare δεν θέλει να δει δύο παιχνίδια της που απευθύνονται σε παρόμοιο κοινό (το Conker και το Banjo- Kazooie) να κονταροχτυπιούνται για το ποιο θα κερδίσει την προτίμηση του κοινού.



PIXEL Next Generation



information

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Rare
Παίκτες: 1-4



Εδώ βλέπετε την Berri, το δεινοσαυράκι της και ένα μάλλον απειλητικό, μεγάλο, μωβ πλάσμα.



Αυτό υποτίθεται ότι είναι το αρχαιοελληνικό επίπεδο.

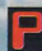


Παρατηρήστε την έκφραση του Conker, που έχει αρχίσει να θυμώνει.

GUN GRIFFON II

ΤΕΛΙΚΑ, ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΕΙ; ΘΑ ΜΑΘΟΥΜΕ ΚΑΙ ΙΑΠΩΝΙΚΑ ΜΕ ΤΟΣΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΜΑΣ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΑΝΑΤΕΛΛΟΝΤΟΣ ΗΛΙΟΥ. ΑΦΗΣΤΕ ΤΟ ΤΙ ΕΧΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΘΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ DREAMCAST!

Πανικός! Αν και μπορούμε να πούμε ότι άργησε σχετικά η Game Arts να παρουσιάσει τη συνέχεια του Gun Griffon, αφού πέρασαν δύο χρόνια, σε γενικές γραμμές άξιζε η αναμονή. Το παιχνίδι -προς το παρόν- έχει κυκλοφορήσει στην Ιαπωνία και δεν έχει γίνει γνωστό εάν θα βγει επίσημα από τη Sega Ευρώπης.
Για όσους δεν γνωρίζουν τι εστί Gun Griffon, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι πρόκειται για μια παραλλαγή του Mechwarrior των PCs και φυσικά του Virtual On του Saturn. Το Gun Griffon II περιέχει αρκετά νέα στοιχεία, όπως οκτώ νέες αποστολές με διαφορετικά σενάρια καθώς και περισσότερα όπλα, όπως ένα MG πολυβόλο των 30mm και έναν ATM εκτοξευτή πυραύλων, ιδανικό για να διαλύσετε ένα αντίπαλο μηχανοειδές ή για αεροπορικούς στόχους. Άλλα ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του δίποδου άρματός σας είναι η πλήρης περιστροφή του πολυβόλου κατά 360 μοίρες ενώ τρέχετε, καθώς και η δυνατότητα εκτόξευσης προς τα επάνω για πέντε δευτερόλεπτα. Από τα modes παιχνιδιού ξεχωρίζει το Survival mode, στο οποίο στη μικρή περίπτωση που θα βαρεθείτε το μηχανοειδές σας μπορείτε να επιλέξετε ένα άρμα, ένα APC ή ένα ελικόπτερο! Η εξομοίωση των οχημάτων αυτών είναι εξαιρετικά ρεαλιστική και στην ουσία αποκτώντας το Gun Griffon II έχετε πολλαπλούς εξομοιωτές μάχης.
Άλλο ένα σημείο που ξεχωρίζει είναι το διπλό παιχνίδι. Η Game Arts αποφάσισε, έστω και αργά, να χρησιμοποιήσει το game link του Saturn. Έτσι, για να παίξετε διπλό θα πρέπει να έχετε δύο Saturn και δύο monitors φυσικά. Μπορεί η συγκεκριμένη λύση να απαιτεί αρκετές "μεταφορές", αλλά το gameplay απογειώνεται! Τα γραφικά, αν και δεν έχουν υποστεί σημαντικές βελτιώσεις, είναι αρκετά ευκρινή και το frame rate σε αποδεκτά επίπεδα. Αν έχετε πρόσβαση σε ιαπωνικά παιχνίδια, μη χάσετε το Gun Griffon II.



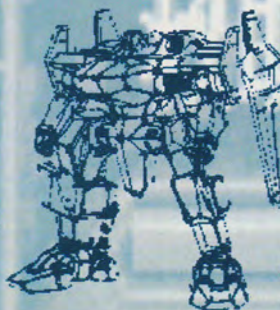


Ακόμα και σε κοντινή απόσταση τα γραφικά δείχνουν αρκετά ομαλά.



Τώρα, τι γράφει εκεί πέρα; "Προσοχή, κίνδυνος!" ή "Μπράβο, τα κατάφερες"; Αυτό είναι το πρόβλημα με τα γιαπωνέζικα παιχνίδια.


Βγάλτε το στρατηγό που κρύβετε μέσα σας για να τα καταφέρετε.







Αν έχετε πρόσβαση σε ιαπωνικά παιχνίδια, αποκτήστε το.

PIXEL Next Generation



information

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Game Arts
Παίκτες: 1 - 2





Του Γιώργου Κουρκουτά

της AIMS LABS

JAM!!

Κονσολα και τηλεοραση πανε πακετο; Οχι πια!

Του Σπύρου Παράσχη



Καλή και άγια η τηλεόραση, δεν λέμε. Σου επιτρέπει να δεις το αγαπημένο σου σίριαλ, να θαυμάσεις την ευρωπαϊκή πορεία του Ολυμπιακού και να παρακολουθήσεις και καμιά καλή ταινία πού και πού. Μόνο που η τηλεόραση έχει ένα πρόβλημα, που δεν πρέπει να παραβλέψουμε: Δεν είναι φτιαγμένη για την απεικόνιση παιχνιδιών. Για αυτήν τη δουλειά οι οθόνες (monitors) των PCs είναι πολύ καλύτερες.
Ο λόγος; Η τηλεόραση είναι φτιαγμένη για να λαμβάνει μέσω της κεραίας το σήμα που εκπέμπουν οι σταθμοί και να το μετατρέπει σε εικόνα και ήχο. Απλή σχετικά δουλειά, στην οποία τα καταφέρνει περίφημα. Μην της ζητήσετε όμως περίεργα πράγματα, όπως υψηλή ευκρίνεια και ακρίβεια στην απεικόνιση. Εκεί τα χαλάει.

Κοιτάξτε, για παράδειγμα, την οθόνη της τηλεόρασης, όταν αυτή δείχνει μια ακίνητη εικόνα - λόγου χάριν, μια καρτέλα με το πρόγραμμα ενός σταθμού. Αν είστε προσεκτικοί, θα δείτε διάφορα είδωλα και κυματισμούς γύρω από τα γράμματα, τα οποία δεν γίνονται αντιληπτά όταν η εικόνα κινείται και αλλάζει συνεχώς. Εννοείται βέβαια ότι αυτό το φαινόμενο γίνεται περισσότερο ή λιγότερο εμφανές, ανάλογα με την ποιότητα (και την τιμή) της τηλεόρασής σας.
Από την άλλη μεριά, οι οθόνες των υπολογιστών είναι φτιαγμένες με βασικό κριτήριο την ευκρίνεια στην απεικόνιση. Οι τεχνολογικές επιλογές και τα υλικά που χρησιμοποιούνται σε αυτές είναι πολύ προηγμένα, κάτι που γίνεται αντιληπτό και στην τιμή τους. Ενώ μια τηλεόραση 21" κάνει γύρω στις 100-150 χιλιάδες δραχμές, ένα monitor του αντίστοιχου μεγέθους αρχίζει από τις 400 χιλιάδες!
Επομένως το συμπέρασμα είναι ένα: Είναι καλύτερο να συνδέσετε την κονσόλα σας με μια οθόνη PC παρά με μια τηλεόραση. Το πρόβλημα είναι ότι μια τέτοια σύνδεση δεν είναι ευθέως εφικτή. Για κάθε πρόβλημα, όμως, υπάρχει η λύση.

Το JAM!!

Στη συγκεκριμένη περίπτωση η λύση έρχεται με το JAM!!, το περιφερειακό της Aims Labs, που ψηφίστηκε στην E3 της Atlanta ως ένα από τα καλύτερα νέα αξεσουάρ (runner-up στην κατηγορία Most promising new peripheral).
Πρόκειται για ένα μικρό μπλε κουτί, που παρεμβάλλεται ανάμεσα στο monitor και την κονσόλα και σας επιτρέπει να παίζετε τα παιχνίδια σας με την καλύτερη δυνατή ποιότητα απεικόνισης.









Η εγκατάστασή του είναι παιχνιδάκι. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να το συνδέσετε με την κονσόλα σας και να το παρεμβάλλετε ανάμεσα στον υπολογιστή σας και το monitor (δηλαδή αντί για μία σύνδεση του PC με την οθόνη, θα συνδέσετε το PC με το JAM!! και αυτό με την οθόνη). Στη συσκευασία θα βρείτε καλώδια για την καλύτερη δυνατή χρήση της συσκευής με PlayStation, Saturn και Nintendo 64. Δεν θα πρέπει να ξεχάσετε να συνδέσετε το JAM!! με κάποια ακουστικά, ηχεία ή ακόμα και με ένα στερεοφωνικό, για να απολαύσετε σε όλο το μεγαλείο του τον ήχο των παιχνιδιών σας. Το μόνο που θα χρειαστεί να προσέξετε σε όλη τη διαδικασία της σύνδεσης είναι το να κάνουν καλή επαφή τα καλώδια, γιατί, τουλάχιστον στο κομμάτι που δοκιμάσαμε, τα βύσματά τους ήταν κάπως σφικτά.
Ας φτάσουμε όμως στο σημαντικότερο σημείο: Πόσο καλή είναι η ποιότητα απεικόνισης του JAM!!; Είναι όντως πολύ καλή. Σε αντίθεση με τις περισσότερες τηλεοράσεις, απουσιάζουν ενοχλητικές σκιές και θολούρες. Η ευκρίνεια της εικόνας δεν φτάνει το επίπεδο ενός PC (για το οποίο στο κάτω-κάτω έχουν κατασκευαστεί τα monitors), αλλά δεν μας άφησε κανένα παράπονο.
Ενα καλό χαρακτηριστικό είναι ότι για τη λειτουργία του JAM! δεν χρειάζεται να είναι αναμμένος ο υπολογιστής (κάτι που σημαίνει βέβαια ότι δεν είναι δυνατή η "φωτογράφηση" και η επεξεργασία των γραφικών της κονσόλας σας μέσω του PC). Για την ακρίβεια δεν είναι καν απαραίτητη η ύπαρξη υπολογιστή. Αν πάντως έχετε έναν και θέλετε να τον χρησιμοποιήσετε με την οθόνη, η Aims Labs έχει προνοήσει να μη χρειάζεται η αποσύνδεση της συσκευής της για να το πετύχετε. Κατά τα άλλα, βρήκαμε πολύ πρακτική την τοποθέτηση χειριστηρίων ελέγχου για την ένταση του ήχου πάνω στο JAM!!, γιατί μας επέτρεψε να χρησιμοποιήσουμε ένα ζευγάρι ακουστικά για να παίξουμε, χωρίς να ενοχλούμε αυτούς που κάθονταν στο απέναντι γραφείο (κάτι ζηλιάρηδες PC users).
Γενικώς, η χρήση της συσκευής δεν μας άφησε με παράπονα. Κάνει αυτό που υπόσχεται, πρόκειται δε για τον αμεσότερο και ευκολότερο τρόπο σύνδεσης της κονσόλας σας με μια οθόνη PC. Αν λοιπόν έχετε υπολογιστή και θέλετε να τον βάλετε παρέα με την κονσόλα σας, τότε τα πλεονεκτήματα του JAM!! είναι προφανή.
Κλείνοντας, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η προτεινόμενη λιανική τιμή του JAM!! ανέρχεται στις 21.000 δρχ (χωρίς ΦΠΑ).
Ευχαριστούμε την εταιρία Πουλιάδης και Συνεργάτες, που μας διέθεσε τη συσκευή για τις ανάγκες της παρουσίασης.



ΑΛΛΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

ΤΟ JAM!! ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ Ο ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΔΕΣΕΤΕ ΜΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑ ΣΕ ΜΙΑ ΟΘΟΝΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ. ΑΛΛΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΙΝΑΙ Η ΧΡΗΣΗ ΜΙΑΣ ΕΙΔΙΚΗΣ ΚΑΡΤΑΣ Η ΣΥΣΚΕΥΗΣ VIDEO, ΠΟΥ ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΚΑΙ ΤΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΛΑΜΒΑΝΕΙ ΗΧΗΤΙΚΟ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟ ΣΗΜΑ ΑΠΟ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΠΗΓΗ, ΕΙΤΕ ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ VIDEO, ΕΙΤΕ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ, ΕΙΤΕ ΒΕΒΑΙΩΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑ. ΑΥΤΗ Η ΛΥΣΗ ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ, ΑΠΑΙΤΕΙ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΔΕΝ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΠΟΛΥ ΥΨΗΛΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ. ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΗ, ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΕΙΚΟΝΕΣ Η ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΓΡΑΨΕΤΕ ΣΕ ΑΡΧΕΙΑ VIDEO ΟΛΟΚΛΗΡΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ ΣΑΣ ΓΙΑ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ, ΚΑΤΙ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ JAM!!

JAM!..
• Easy hook up
• View high resolution graphics
• Plug in your speakers or ear phones
• Switch between your playstation and computer with a flick of a switch
Now you can play Nintendo or Sony Playstatio
on your computer m
Great for :
• Individuals who have SONY PlayStation, Nintendo or Sega Saturn's
• Goofing off in the office
• Individuals with older or poor quality television sets
• Individuals who want more out of their game counsels
AIMS
Change the way you look @ computers

COLIN Mc

ΠΡΟΤΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΤΟ COLIN MCRAE RALLY ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ, ΟΙ ΦΗΜΕΣ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΟΡΓΙΑΖΑΝ: "ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ RALLY ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ", "ΘΑ ΕΧΕΙ ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗ", "ΘΑ ΑΦΗΣΕΙ ΕΠΟΧΗ", "ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΙ ΚΑΦΕ" ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΤΕΤΟΙΑ ΩΡΑΙΑ. ΕΙΝΑΙ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΑΛΗΘΕΙΑ;

Είναι όλα αυτά αλήθεια;

ΝΑΙ! (Εκτός από τον καφέ, αν και φήμες κάνουν λόγο για ένα ειδικό cheat.)

Φανταστείτε τον εαυτό σας σε ένα Subaru Impreza. Η ταχύτητα κοντά στα 120. Ο δρόμος άγριος και δύσκολος, έτοιμος να σας στείλει συστημένους στο κοντινότερο δέντρο. Η στροφή πλησιάζει απειλητική, ένας πραγματικός εφιάλτης για τους τύπους που δεν ξεκολλούν από τη δεξιά λωρίδα της παραλιακής. Ο συνοδηγός προειδοποιεί: "Δύσκολη στροφή δεξιά, που κλείνει απειλητικά." Τι κάνετε; Αν είστε γεννημένοι νικητές, κόβετε με χειρόφρενο την τελευταία στιγμή και νιώθετε την αδρεναλίνη να κυλά στις φλέβες σας. Αν όχι, πατάτε φρένο και παίρνετε τη στροφή με... 30 (η ιδέα σας είναι ή ακούτε και κάτι... κακαρίσματα;). Βέβαια, σε τέτοια περίπτωση δεν θα έπρεπε καν να ξεκινήσετε τον αγώνα. Καλύτερα να "μένατε" κάπου αλλού, παίζοντας π.χ. λίγο... Crash Bandicoot. Είναι φανερό πως τέτοιες καταστάσεις δεν είναι για σας.



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Codemasters
Διάθεση: Dionic


Single Player


Multiplayer


Split Screen


Memory Card


Dual Analogue


Racing Wheel


Τρέμετε τους παγωμένους δρόμους...

Ποια είναι η συμβουλή; Μα είναι προφανές: Αν οι οριακές καταστάσεις, εκεί όπου ένας καλός χρόνος και η τελευταία θέση της κατάταξης δεν απέχουν παρά μόνο μία στραβοτιμονιά, σας φοβίζουν, τότε αποφύγετε το παιχνίδι με κάθε τρόπο. Απλά δεν το αντέχει ο οργανισμός σας. Το Colin MacRae απευθύνεται σε όλα τα... action freaks, είναι ο παράδεισος της δράσης! Παρέχονται ο υπέρτατος ρεαλισμός στην οδήγηση, η πλέον αληθοφανής κίνηση των αυτοκινήτων, η πραγματική μεταφορά ενός αγώνα rally στην τηλεόρασή σας. Αν ψάχνετε το ρεαλισμό, τότε μην το σκέφτεστε καν. Αγοράστε το... χθες!

ΤΕΛΕΙΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ (ΑΓΚΑΛΙΑ ΜΕ ΤΗ ΦΥΣΗ)

Ας δούμε την αλήθεια κατάματα. Ολοι εμείς που ζητάμε το ρεαλισμό σε ένα παιχνίδι ταχύτητας είμαστε και λίγο... μαζόχες. Ή μήπως νομίζετε ότι με το που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι για πρώτη φορά, το αυτοκίνητό σας θα πηγαίνει όμορφα κι ωραία, χωρίς να σας "φύγει" ούτε για μία στιγμή; Ω, αγαπητοί μου, είστε πολύ γελασμένοι. Ετοιμαστείτε να γνωρίσετε από κοντά (μιλάμε για πολύ κοντά) όλα τα όμορφα πράγματα που μας περιβάλλουν: γκρεμούς, δέντρα (είδος υπό εξαφάνιση στη χώρα μας, αλλά στο McRae θα χορτάσει το μάτι σας), νερά, χιόνια, βουνά. Οσο



Του Σωτήρη ΜαcΜπέλλου

RAE RALLY



Βρε, δεν πάμε καλά! Πάρε το τροχόσπιτό σου από εδώ, άνθρωπε!



Η πιο ευτυχισμένη στιγμή του αγώνα: το φινάλε!

καλοί κι αν είστε στο ψηφιακό τιμόνι, μην ανησυχείτε, όλο και καμιά στραβή θα σας τύχει. Μπορεί να είναι ο παγωμένος δρόμος που γλιστρά επικίνδυνα στη Σουηδία, η λάσπη που καλύπτει τις πίστες της Νέας Ζηλανδίας ή οι ασταμάτητες στροφές της Κορσικής. Μπορεί, τέλος πάντων, να φταίει το ότι δεν εξοικειωθήκατε ποτέ με την 4x4 κίνηση του αυτοκινήτου σας. Το σίγουρο πάντως είναι ότι, μέχρι να κατορθώσετε να κοιτάξετε τις διαδρομές κατάματα, τα νεύρα σας θα υποβληθούν σε σοβαρές δοκιμασίες (προσωπικά θα έπρεπε να βρίσκομαι στο Δρομοκαΐτειο, απορώ κι εγώ πώς άντεξα).

Για το προαναφερθέν δεν θα ευθύνεται ο έλεγχος που θα ασκείτε στο αυτοκίνητό σας. Αντίθετα, αυτός είναι καταπληκτικός, ίσως ο καλύτερος που έχουμε δει σε παιχνίδι του είδους. Το αυτοκίνητο υπακούει σε ό,τι το προστάξετε χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα. Με την κατάλληλη προπόνηση, μάλιστα, μπορείτε να γίνετε ένας πραγματικός πρωταθλητής, πετυχαίνοντας και τον πιο δύσκολο ελιγμό. Απλώς το παιχνίδι είναι τόσο ρεαλιστικό, ώστε έχει μεταφέρει στην εντέλεια όλες τις δυσκολίες ενός rally πρωταθλήματος. Κι εδώ εξηγείται το αντιφατικό του τίτλου. Αν μάθετε γρήγορα τα μυστικά του παιχνιδιού, θα αποφύγετε όλες (χμμ... μάλλον σχεδόν όλες, για να είμαι ειλικρινής) τις στενές επαφές με



P ▶









Στο Novice επίπεδο δυσκολίας θα διαπιστώσετε πως τα μηχανικά θηρία πειθαρχούν σχετικά εύκολα. Αντίθετα, στο Intermediate η 4x4 κίνηση απαιτεί κυριολεκτικά μαγικά. Εκτός των άλλων, θα συναντήσετε το θρυλικό Golf GTI, το... παιδικό Felicia, το πασίγνωστο Celica και το κατά πολλούς κορυφαίο rally αυτοκίνητο όλων των εποχών Subaru Impreza.


Προσέξτε τη σκόνη που σηκώνεται...


...δεν είναι φανταστική;

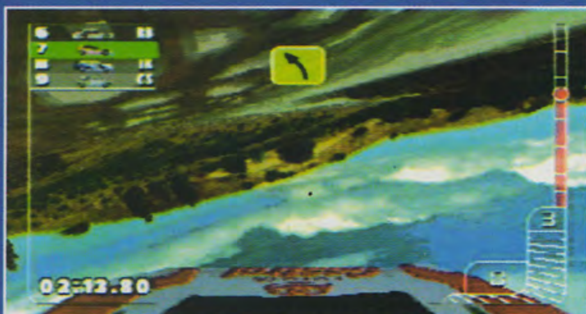
το περιβάλλον, αφού το αυτοκίνητό σας θα έχει μετατραπεί σε ένα υπάκουο κατοικίδιο. Διαφορετικά... θα σας το θέσω απλά: Αγοράστε μερικά έξτρα χειριστήρια, γιατί έχουν την τάση να σπάνε τα άτιμα...

Γραφικα: Απο Τους Codemasters Με Αγαπη

Το πρώτο που θα παρατηρήσει κάποιος θα είναι η εκπληκτική σχεδίαση των αυτοκινήτων. Όλα τα μοντέλα είναι πιστά αντίγραφα των αυθεντικών και παραπέμπουν ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ σε πραγματικό αγώνα rally. Οι Codemasters έχουν πάρει φόρα και δεν σταματούν με τίποτα! Για άλλη μία φορά, η laser τεχνική τους (μας έδωσε τα καταπληκτικά μοντέλα του Toca) κατόρθωσε να παρουσιάσει ένα πολύ πειστικό αποτέλεσμα. Ο τρόπος που στρίβει το αυτοκίνητο, η μάχη που δίνει για να ξεκολλήσει από το χιόνι, τα απόνερα που σηκώνονται καθώς περνά "σφαίρα" μέσα από νερά, οι σπινθήρες που προκαλούνται κατά την τριβή του με τις προστατευτικές μπάρες των δρόμων, η λάσπη που σταδιακά το καλύπτει - μέχρι να το σκεπάσει εντελώς στις ανάλογες πίστες- και το άψογο στιλάκι με το οποίο κάνει παντιές σε 360° στροφές δημιουργούν μια πραγματική οπτική κόλαση (ή παράδεισο, ανάλογα με την ιδιοσυγκρασία σας).
Στα ανωτέρω συντελεί και το καλοστημένο και όμορφα σχεδιασμένο 3D σκηνικό των διαδρομών. Με κατάλληλα χρώματα και resolution οθόνης, δημιουργεί την απαραίτητη driving ατμόσφαιρα, χωρίς να λείπουν οι λεπτομέρειες που κάνουν τη διαφορά. Σημειώστε: Γέφυρες, υψώματα, σπίτια, χαντάκια, φράχτες, λιμνούλες, βράχοι, φορτηγά (!) και πολλές ακόμα προσθήκες (ήθελα να ήξερα ποιος ηλίθιος άφησε το τροχόσπιτό του πάνω στη στροφή) συνθέτουν τα απαραίτητα... φετίχ των rally fans. Οσο για την ποικιλία των background τοπίων, δεν θα μπορούσε να είναι πληρέστερη. Στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά οκτώ χώρες, με την καθεμία να διαθέτει το σκηνικό που την αντιπροσωπεύει. Στο Μόντε Κάρλο το χιόνι καλύπτει σχεδόν τα πάντα, στην Αυστραλία η σκόνη δεν θα σας αφήσει να αναπνεύσετε (καλά, λέμε τώρα), ενώ στην Ινδονησία οι τροπικές ζούγκλες αποτελούν απλώς ρουτίνα. Αν, δε, αισθάνεστε ολίγον τοπικιστές, μπορείτε να επιμείνετε στα πανέμορφα ελληνικά βουνά, θαυμάζοντας το ορεινό τοπίο. (Προσοχή όμως: Μη θαυμάζετε και τόσο πολύ, γιατί θα καταλήξετε αναπόσπαστο κομμάτι του!)

Gameplay: Πιο Καλη η Μοναξια

Μα καλά, πού πήγε όλος ο κόσμος; Σίγουρα κάτι τέτοιο θα αναρωτηθείτε όταν εκκινήσετε το παιχνίδι για πρώτη φορά. Φαίνεται πως οι Codemasters δεν αρέσκονται ιδιαίτερα στην... πολυκοσμία, αφού στη συντριπτική πλειονότητα των διαδρομών τρέχετε μόνοι σας ενάντια στο χρόνο. Φτάνοντας στα checkpoints κάθε διαδρομής, το παιχνίδι σάς πληροφορεί για τη χρονική απόσταση από τον οδηγό που τερμάτισε πρώτος και αυτό είναι όλο! Οι μόνες περιπτώσεις που τρέχετε ταυτόχρονα με







Στο Colin MacRae θα βρεθείτε συχνά σε τέτοιες... ρομαντικές καταστάσεις, σε πλήρη εναρμόνιση με τον ουρανό που σας περιβάλλει (sic!).


Τα replays είναι καταπληκτικά!

άλλον οδηγό είναι το split screen διπλό και οι σύντομες special διαδρομές (αν κερδίσετε, θα ανταμειφθείτε με ένα κρυφό αυτοκίνητο). Κατά τα άλλα, εκτός από τις δικές σας τέσσερις ρόδες να τρέχουν, δεν θα συναντήσετε τίποτα άλλο, όσο κι αν χτυπιέστε! Βέβαια κάτι τέτοιο θα έπρεπε να συμβαίνει, αφού η φύση των rally... προωθεί τη μοναξιά. Απλά οι Codemasters θα μπορούσαν έστω να βάλουν μερικές super special διαδρομές περισσότερες. Αν όμως παραβλέψετε αυτή τη... λεπτομέρεια, τότε έχετε μπροστά σας την απόλυτη rally εμπειρία. Πρωτοφανής ρεαλισμός, έντονες ταχύτητες και εθισμός θα σας κρατήσουν καθηλωμένους για πολλές εβδομάδες. Οταν δε με το καλό τερματίσετε τόσο το Novice όσο και το Intermediate επίπεδο δυσκολίας (μεταξύ μας, το βλέπω ψιλοχλωμό, εκτός αν στρωθείτε για τα καλά), υπάρχει και το άψογο διπλό, έτσι, για να δείξετε στον κολλητό σας πόσο οδηγάρα είστε.

Ωρα & Καιρος (Μαυρη Ειν' Η Νυχτα Στα Βουνα)

Εκτός από τις ηλιόλουστες ελληνικές διαδρομές (α, ρε πατρίδα), θα τρέξετε κάτω από βροχή, χιόνι και συννεφιασμένο ουρανό σε διάφορες ώρες της ημέρας. Και εντάξει, δεν είναι καθόλου άσχημο να τρέχετε το πρωί ή το μεσημέρι, άντε και το απόγευμα. Η ορατότητα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική, δίνοντάς σας τις περισσότερες φορές πλήρη εικόνα για τις επερχόμενες στροφές. Τι συμβαίνει όμως τη νύχτα; Απλώς το χάος. Είναι που είναι πολύ δύσκολο το παιχνίδι, έρχονται και οι νυχτερινές διαδρομές να κάνουν τα πράγματα ακόμα πιο... μαύρα. Βέβαια, αν εξαιρέσουμε την τραγική δυσκολία που παρουσιάζουν (τρέξτε στην Αυστραλία by night και θα δείτε), οι νυχτερινές διαδρομές είναι απολαυστικές, κάνοντας το παιχνίδι ακόμα πιο ρεαλιστικό.
Ενάντια στα στοιχεία της φύσης και το είδος του δρόμου (π.χ. άσφαλτο, λάσπη, πάγο), το μόνο που έχετε να αντιπαρατάξετε (εκτός από τις ικανότητές και την τύχη σας) είναι το Car setup. Στη συγκεκριμένη οθόνη μπορείτε να επισκευάσετε τις ζημιές που έχετε υποστεί αλλά και να επιλέξετε τα χαρακτηριστικά του αυτοκινήτου που θα το συνοδεύουν στην επόμενη δοκιμασία. Λάστιχα, αναρτήσεις, φρένα, αναλογία ταχυτήτων, τα πάντα έχουν ζωτική σημασία στο Colin MacRae Rally. Μια πίστα μπορεί να δείχνει εφιαλτική π.χ. με τυπική (medium) ανάρτηση και να είναι πραγματικός περίπατος με τη χρήση μαλακής (soft). Περιττό να αναφέρω ότι θα πρέπει να πάρετε πτυχίο... μηχανικού, για να μπορέσετε να ολοκληρώσετε το παιχνίδι.

Ξεχωριστε Τους Αντρες Απο Τα Αντρακια

Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας: Novice, Intermediate και Expert. Στο πρώτο έχετε στη διάθεσή σας αυτοκίνητα εύκολα στο χειρισμό και μόνον έξι χώρες με τρεις πίστες στην καθεμία. Car setup μπορείτε να κάνετε ύστερα από κάθε πίστα, το ίδιο και save, γενικά όλα πάνε... υπέροχα. Στο επίπεδο Intermediate, όμως, τα πράγματα γίνονται πολύ πιο ζόρικα. Αλλα αυτοκίνητα, πολύ πιο ισχυρά αλλά και πολύ δυσκολότερα στο χειρισμό τους (4x4), σχεδόν διπλάσιες πίστες και επιπλέον δύο χώρες για να τρέξετε, καθώς και περισσότεροι αντίπαλοι, ενώ car setup και save είναι διαθέσιμα σχεδόν κάθε δύο πίστες! Τι σημαίνουν αυτά; Απλά, αν αναλογιστείτε ότι θα πρέπει να είστε μέσα στους έξι πρώτους στο τέλος κάθε rally για να περάσετε στην επόμενη χώρα, μάλλον θα τα βρείτε κομματάκι σκούρα (sic!). Οσο για το επίπεδο Expert, δεν θέλω καν να φανταστώ τους κινδύνους που παραμονεύουν!


Στην Αυστραλία αυτή η σκηνή αποτελεί καθημερινότητα.

Εντυπωσεις

Θα μπορούσα να γράφω ώρες για το πόσο ρεαλιστικό ή εντυπωσιακό είναι το Colin MacRae. Το μόνο ουσιώδες είναι πως, αν είχαν αποφευχθεί ένα ή δύο λάθη (π.χ. η κάμερα, που συχνά "χάνεται" όταν το αυτοκίνητο φεύγει εκτός δρόμου, ή η σχεδόν ολοκληρωτική απουσία αντιπάλων στους αγώνες), θα κάναμε λόγο για κάτι κυριολεκτικά τέλειο. Κι αυτό νομίζω τα λέει όλα...

ΑΧ, ΠΑΤΡΙΔΑ!!!





Η ΠΙΣΤΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ, ΕΚΤΟΣ ΤΟΥ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΑ Η ΠΙΟ ΟΜΟΡΦΗ (ΚΑΛΑ, ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΟ ΣΟΒΙΝΙΣΤΙΚΟ), ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΕΣ. ΑΠΟ ΕΔΩ ΘΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ Η ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΘΕΣΗ!

PIXEL Next Generation

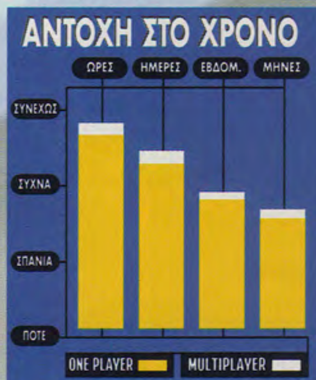
ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 94%

Το καλύτερο rally όλων των εποχών. Το μοναδικό που αγγίζει τόσο την τελειότητα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
V-Rally, Rally Cross

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Σεπτέμβριος 1998

BANJO-KAZOOIE

του Γιάννη Κωστάκη

ΜΕ ΤΟ ΡΥΘΜΟ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΑΥΞΑΝΟΝΤΑΙ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΤΩΝ ΚΑΛΛΥΝΤΙΚΩΝ, ΘΑ ΕΠΡΕΠΕ ΚΑΠΟΙΟΣ ΝΑ ΔΙΝΕΙ ΟΛΟ ΤΟ ΜΙΣΘΟ ΤΟΥ ΜΟΝΟ ΣΕ ΑΥΤΑ. ΑΥΤΟ ΣΚΕΦΤΗΚΕ Η ΦΙΛΗ ΜΑΣ Η GRUNTILDA ΚΑΙ, ΟΝΤΑΣ ΜΑΓΙΣΣΑ, ΑΠΟΦΑΣΙΣΕ ΝΑ ΚΛΕΨΕΙ ΤΗΝ ΟΜΟΡΦΙΑ ΠΟΥ ΤΟΣΟ ΠΟΛΥ ΗΘΕΛΕ. ΑΛΛΩΣΤΕ ΟΛΟΙ ΕΧΟΥΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΟΙ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΚΕΣ ΜΑΓΙΣΣΕΣ.

Ξεχάστε όσα ξέρατε για αρκούδες και πουλιά...



"Η ιστορία είναι απλή: Με το μαγικό τσουκάλι -οι κρυστάλλινες σφαίρες δεν είναι πια της μόδας- θα βρούμε ένα όμορφο κοριτσάκι, θα το αρπάξουμε, θα το βάλουμε στη μηχανή μεταμόρφωσης και -σαζάμ!- θα γίνουμε όμορφες για πάντα - κάτι που δεν θα ισχύει και για το πρώην όμορφο κοριτσάκι... χι χι χι χι!!!" σκέφτηκε η Gruntilda. "Λα λα λα, είμαι ένα όμορφο κοριτσάκι" φωνάζει η μικρή αρκουδίτσα Tooty, βγαίνοντας από το σπίτι της το πρωί. "Πάω να παίξω με το φίλο μου, τον Bottles τον τυφλοπόντικα." Αλλο που δεν ήθελε η Gruntilda. Χοπ! Με ένα σάλτο ανεβαίνει στη σκούπα της, βρίσκει το κοριτσάκι να παίζει με τον φίλο του, το αρπάζει και, προτού ο Bottles μπορέσει να κάνει οτιδήποτε, έχει φύγει... Εκείνη την ώρα η Kazooie -ένα είδος πτηνού με περίεργη αίσθηση του χιούμορ- προσπαθεί να ξυπνήσει τον Banjo τον αρκούδο, για να πάνε για περιπέτειες... αλλά ο Banjo πού να πάρει χαμπάρι. Δεν άκουσε καν τις φωνές της μικρής αδελφής του Tooty, την ώρα που την άρπαζε η κακιά μάγισσα. Με τα πολλά, τελικά η Kazooie καταφέρνει να τον ξυπνήσει. Οταν λοιπόν οι δυο τους μαθαίνουν για το συμβάν με την Tooty, αποφασίζουν να αναλάβουν δράση και να δώσουν στην κακιά μάγισσα ένα μάθημα για την ανάρμοστη συμπεριφορά της.

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Το Banjo-Kazooie είναι ένα 3D platform που στη βασική ιδέα θυμίζει -η αλήθεια να λέγεται- το Mario 64, αλλά η ομοιότητα σταματά εκεί. Και μόνο το γεγονός ότι φτιάχτηκε από τη Rare το κάνει να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα παρόμοια παιχνίδια. Ακόμα κι αν είστε φανατικοί του Mario 64, αν δοκιμάσετε να παίξετε με το συγκεκριμένο παιχνίδι, θα σκεφτείτε διπλά το να ξαναβγάλετε το cartridge του Mario από το ντουλάπι όπου το έχετε φυλάξει. Είναι σαν μια ζωή να οδηγούσατε Lada και κάποιος να σας έδωσε να οδηγήσετε Ferrari. Θα πιάνατε ποτέ ξανά το τιμόνι του Lada;

BOTTLES Ο ΧΟΡΟΔΙΔΑΣΚΑΛΟΣ

Ο Banjo, προτού ξεκινήσει για την περιπέτεια της ζωής του ενάντια στην κακιά μάγισσα, πρέπει να



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Rare
Διάθεση: Nortec


Single Player


Rumble Pak


Cartridge 128M


Αααα! Δεν είναι δυνατόν!!! 20.000 δρχ. για μία κρέμα προσώπου;



Η γνωριμία με τον Bottles.


Αλλο ένα κομμάτι παζλ στη συλλογή του Banjo.


Η καλή νεράιδα έτοιμη να βοηθήσει. Ζιπ, ζαπ, και το ραβδάκι κάνει θαύματα.

μάθει κάποιες κινήσεις που θα τον βοηθήσουν στην αποστολή του. Δάσκαλός του θα είναι ο Bottles, που τον προτρέπει να ψάχνει ανά τις πίστες για να βρει τα λαγούμια του. Εκεί θα του δείχνει κάθε φορά και μια καινούρια κίνηση, που θα μπορεί να κάνει είτε μόνος του είτε με τη βοήθεια της Kazooie. Ο παίκτης έχει να επιλέξει από έναν μεγάλο αριθμό κινήσεων, που, πιστέψτε μας, είναι όλες μοναδικές. Θα σας γράψουμε μόνον ότι η Kazooie μπορεί ακόμα και να εκτοξεύει αυγά ενάντια στους αντιπάλους του ζευγαριού με έναν τρόπο που έχει να κάνει με το... εμ... χμ... πίσω μέρος του σώματός της. Ολες οι κινήσεις όμως είναι διαθέσιμες στον παίκτη από τη στιγμή που θα βρει τον Bottles σε κάποιο από τα λαγούμια του και όχι νωρίτερα.


Το άντρο της κακιάς μάγισσας.


Μια υποβρύχια εξερεύνηση. Τι ψάρια θα πιάσουμε σήμερα;

ΤΣΙΜΠΗΣΤΕ ΜΕ, ΜΗΠΩΣ ΚΟΙΜΑΜΑΙ

Οταν τοποθέτησα το Banjo-Kazooie στο Nintendo, στην αρχή είδα μια αρκετά καλή εισαγωγή, αλλά δεν έδωσα και πολλή σημασία. Αργότερα όμως, όταν




Παρατηρήστε την ποιότητα των γραφικών σε αυτή την εικόνα.


"Ούγκα μπούγκα μπουγκαγκά!" Παφ! και...


...Ο Banjo έγινε ένας μικρός τερμίτης. Χρήσιμο στον πρώτο κόσμο, προκειμένου να φτάσει ένα κομμάτι παζλ που αλλιώς δεν θα μπορούσε.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



BANJO
Ο ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΗΡΩΑΣ. ΑΡΚΟΥΔΟΣ ΠΕΡΙΩΠΗΣ, ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΦΗΝΕΙ ΟΠΟΙΟΝ ΚΙ ΟΠΟΙΟΝ ΝΑ ΠΕΙΡΑΖΕΙ ΤΗΝ ΑΔΕΛΦΗ ΤΟΥ.



KAZOOIE
ΕΝΑ ΠΟΥΛΙ ΑΓΝΩΣΤΗΣ ΠΡΟΕΛΕΥΣΗΣ ΜΕ ΠΟΛΥ ΚΑΥΣΤΙΚΟ ΧΙΟΥΜΟΡ.



TOOTY
ΤΟ ΘΥΜΑ. Η ΑΣΠΙΛΗ ΚΟΡΗ, ΠΟΥ ΠΕΦΤΕΙ ΘΥΜΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ. ΠΟΙΟΣ ΣΟΥ ΕΙΠΕ, ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΜΟΥ, ΝΑ ΕΙΣΑΙ ΝΕΑ ΚΑΙ ΟΜΟΡΦΗ;



BOTTLES
ΦΙΛΟΣ ΚΑΡΔΙΑΚΟΣ ΤΗΣ TOOTY. ΑΝ ΚΑΙ ΔΕΝ ΣΥΜΠΑΘΕΙ ΚΑΘΟΛΟΥ ΤΟ ΠΤΗΝΟ ΠΟΥ ΚΟΥΒΑΛΑ Ο BANJO, ΘΑ ΚΑΝΕΙ Ο,ΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ.



GRUNTILDA
Η ΚΑΚΙΑ ΤΗΣ ΥΠΟΘΕΣΗΣ. ΑΛΛΑ ΑΝ ΤΟ ΔΕΙ ΚΑΝΕΙΣ ΑΠΟ ΑΛΛΗ ΣΚΟΠΙΑ, ΕΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΔΙΚΙΟ. ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΣΟ ΚΑΝΕΙ ΜΙΑ ΠΕΡΙΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΟΥ ΣΗΜΕΡΑ;



BRENTILDA
Η ΑΔΕΛΦΗ ΤΗΣ GRUNTILDA ΚΑΙ ΤΟ ΑΚΡΙΒΩΣ ΑΝΤΙΘΕΤΟ ΤΗΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ. ΑΥΤΗ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΗ.



MUMBO JUMBO
Ο ΠΡΩΗΝ ΔΑΣΚΑΛΟΣ ΤΗΣ GRUNTILDA. ΕΞΠΕΡ ΣΤΗ ΒΟΥΝΤΟΥ ΜΑΓΕΙΑ. ΘΑ ΣΑΣ ΦΑΝΕΙ ΠΟΛΥ ΧΡΗΣΙΜΟΣ.

Της Στέλλα Παπαγεωργίου

ΚΙΝΗΣΕΙΣ



BEAK BARGE ATTACK
Ενας συνδυασμός του ράμφους της Kazooie και της δύναμης του Banjo για τα δύσκολα.



STILT RIDE
Σε μέρη δύσβατα για τον Banjo-Kazooie βάζει τις γαλότσες της και σώζει τη μέρα.



CLIMB
Απλό όσο ακούγεται. Ο Banjo σκαρφαλώνει όπου βρει.



FLY
Μετά τα ιδιαίτερα από τον Bottles, η Kazooie γίνεται μια πρώτης τάξης πιλότος.



SHOCK JUMP SPRING
Δεν φτάνετε κάπου; Κανένα πρόβλημα! Η Kazooie ας είναι καλά. Με αυτή την κίνηση, τα ύψη είναι πια παιχνιδάκι.



WONERWING
Η Kazooie βοηθά την κατάσταση δημιουργώντας ασπίδα με τα φτερά της.



Ενα διάλειμμα για να παίξουμε λίγο με το Gameboy.

παρατήρησα καλύτερα, δεν πίστευα στα μάτια μου. Τα γραφικά είναι πράγματι το κάτι άλλο! Μια πανδαισία χρωμάτων όπως επίσης καλοσχεδιασμένα 3D sprites με έκαναν να κοιτάω με γουρλωμένα μάτια για κάμποση ώρα την τηλεόρασή μου. Δεν άργησα να διαπιστώσω ότι είχα να κάνω ίσως με το καλύτερο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει σε οποιαδήποτε κονσόλα. Οχι, δεν υπερβάλλω! Τι να πρωτογράψει κάποιος για το Banjo-Kazooie. Για τα υπερ-ρεαλιστικά γραφικά, την ομαλότατη κίνηση ή τη μουσική επένδυσή του, που είναι καταπληκτική. Η Rare έχει κάνει εκπληκτική δουλειά κι αυτό φαίνεται σε κάθε κομμάτι του παιχνιδιού. Σε ό,τι αφορά το μουσικό τμήμα, αξίζει να σημειωθεί ότι η εκτέλεση κάθε μουσικού μοτίβου αλλάζει ανάλογα με τη δράση. Κάτι παρόμοιο υπάρχει στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα στο Diddy Kong Racing, αλλά αυτή η ιδέα της εναλλαγής του μουσικού κομματιού για να ταιριάζει με τη στιγμή στο Banjo-Kazooie υπάρχει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και συνιστά στοιχείο που προσθέτει πάρα πολύ στη γενική εικόνα του. Εντούτοις, κάτι που ίσως ξενίσει κάποιους είναι το γεγονός ότι οι χαρακτήρες δεν έχουν speech, αλλά ο καθένας ανάλογα με το τι είναι εκφράζεται με κάποιο είδος ήχων, ενώ τα λεγόμενά του φαίνονται με τη μορφή υποτίτλων.

Απο δυσκολια πως παμε;

"Καλά όλα τα προηγούμενα" ίσως πει κάποιος "αλλά το παιχνίδι είναι playable ή θα καταλήξει να μαζεύει σκόνες;" Λοιπόν, το Banjo-Kazooie είναι άκρως εθιστικό και



Ψάξτε να βρείτε την καλύβα του Mumbo Jumbo. Θα σας βοηθήσει, αρκεί να ξέρετε να του μιλήσετε.

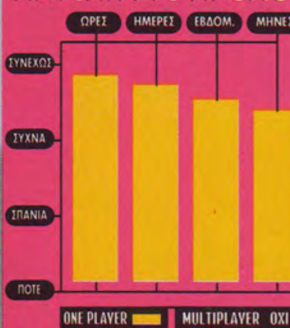

Χμμ! Ποιανής είναι αυτά τα πόδια;

από την πρώτη στιγμή κεντρίζει και τον πιο απαιτητικό παίκτη. Δεν είναι ένα απλό platform. Στο παιχνίδι υπάρχουν πολλοί γρίφοι που, αν δεν τους λύσετε, δεν θα μπορέσετε να χαρείτε όλο το βάθος που κρύβει ο τίτλος. Βέβαια μην πάει ο νους σας σε τίποτα γρίφους άλυτους, απλά πραγματάκια είναι, που θέλουν απλώς λίγο ψάξιμο. Εξάλλου το παιχνίδι από μόνο του είναι αρκετά ελαστικό. Σε μερικά σημεία όπου θα χρειαστεί να πραγματοποιήσετε κάποιες συντονισμένες κινήσεις, αν κάνετε κάποιο λάθος, έχετε αρκετά περιθώρια να επαναλάβετε την προσπάθεια όσες φορές χρειαστεί, μέχρι να πετύχετε το πολυπόθητο αποτέλεσμα. Κάτι σημαντικό τόσο για την κίνηση του χαρακτήρα σας όσο και για το gameplay είναι το ότι έχετε τη δυνατότητα να κινείτε την κάμερα ανάλογα με την οπτική γωνία από όπου θέλετε να βλέπετε. Μπορείτε να δείτε τα τεκταινόμενα ακόμα και μέσα από τα μάτια του Banjo - στοιχείο αρκετά χρήσιμο, πιστέψτε με.

Μια τελικη εκτιμηση

Αν ύστερα από όσα διαβάσατε δεν έχετε ήδη το cartridge στα χέρια σας, τρέξτε να το αγοράσετε. Είναι ένα εκπληκτικό παιχνίδι, αποκλειστικά για το N64, και αξίζει να υπάρχει στη συλλογή σας. Οι εννέα κόσμοι του θα σας κρατήσουν συντροφιά για πολλές ημέρες και υπάρχουν περιθώρια για να βρείτε όλα τα μυστικά του. Θα γελάσετε μέχρι δακρύων με το καυστικό χιούμορ της Kazooie, ενώ ετοιμαστείτε για μια έκπληξη, αν δεν καταφέρετε να εκπληρώσετε την αποστολή σας: Η μεταμόρφωση τελικά πετυχαίνει και η Gruntilda γίνεται ομορφότερη από ποτέ. Μάλιστα μοιάζει με ένα από τα Spice Girls. Να δεις ποιο είναι... μα ποιο είναι...

Ευχαριστούμε το κατάστημα PLAY CENTER (Ελεύθερου Ανθρώπου 7-9, τηλ.: 9603701), που μας διέθεσε το παιχνίδι για τις ανάγκες της παρουσίασης.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 99%

Αν έχετε υπόψη να αγοράσετε κάποιο παιχνίδι αυτό τον καιρό, αγοράστε το Banjo-Kazooie με κάθε τρόπο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Super Mario 64
Mystical Ninja

ΤΑ ΛΟΙΠΑ



ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ
Τρέξτε γρηγορότερα με ένα ζευγάρι τέτοια.



ΑΥΓΑ Η δύναμη πυρός. Πετάξτε τα από το στόμα ή τον... ε... μμ... (λογοκρισία)



ΓΑΛΟΤΣΕΣ
Βοήθημα για τους δύσκολους τύπους εδάφους.



ΚΟΚΚΙΝΑ ΦΤΕΡΑ
Με αυτά η Kazooie μπορεί και πετά. Προσοχή, γιατί κάποτε εξαντλούνται.



ΚΡΑΝΙΑ ΜΑΜΠΟ
Μαζέψτε συγκεκριμένο αριθμό από αυτά ανά τον κόσμο, ώστε ο Mumbo Jumbo να μπορεί να κάνει το ξόρκι του και να σας μεταμορφώνει σε κάτι που θα σας βοηθά να τελειώνετε κάθε πίστα.



ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΝΟΤΕΣ
Αν μαζέψετε ορισμένο αριθμό από αυτές, θα μπορέσετε να ανοίξετε κάποιες μουσικές πόρτες που αλλιώς δεν θα σας άνοιγαν δρόμο, προκειμένου να βρείτε τη μικρή Tooty.

BURNING



Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΗΣ SONIC TEAM ΓΙΑ ΤΟ SATURN ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ! Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ BURNING RANGERS ΕΚΑΝΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΗΣ. ΕΙΝΑΙ ΟΜΩΣ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΟΠΩΣ ΤΑ ΠΕΡΙΜΕΝΑΜΕ;

Του Γιώργου Κουρκουτά

Οταν ο κύριος...

...Yuji Naka και η παρέα του ετοιμάζουν έναν τίτλο, όλοι κρατάμε την αναπνοή μας... Ξέρουμε εκ των προτέρων ότι θα δούμε μια πρωτότυπη δουλειά με gameplay και γραφικά που πλησιάζουν το τέλειο.



Το μέγεθος της λεπτομέρειας που έδωσε η Sonic Team στο Burning Rangers φαίνεται σε αυτήν την εικόνα.



Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Sonic Team


Single Player



Multiplayer

Το Burning Rangers είναι ένας παράξενος τίτλος. Πρόκειται για ένα action-adventure παρόμοιο με τη σειρά Tomb Raider, αλλά με τελείως διαφορετική υπόθεση και στήσιμο. Είναι εμφανής η επιρροή των Manga στο παιχνίδι, το οποίο δείχνει ότι στοχεύει κυρίως στους Ιάπωνες gamers. Οι χαρακτήρες είναι βγαλμένοι από τα Manga comics, ενώ και τα σκηνικά του παιχνιδιού παραπέμπουν εκεί. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι επτά, αλλά μόνο πέντε Rangers είναι στη διάθεσή σας (τι άλλο ετοιμάζει η Sonic Team;). Αποστολή τους είναι να εξερευνήσουν έναν τεράστιο τρισδιάστατο κόσμο, όπου ο φλεγόμενος κίνδυνος παραμονεύει παντού, και να σώσουν τους άτυχους πολίτες που είναι παγιδευμένοι εκεί. Για να πάρετε μια γεύση από την "απεραντοσύνη" του παιχνιδιού, θα πρέπει να σας πούμε ότι κάθε αποστολή είναι διαφορετική από την προηγούμενη. Σε κάθε επίπεδο εμφανίζονται νέες διαδρομές, με αποτέλεσμα στο τέλος να μοιάζει αγνώριστο με το αρχικό. Συνολικά υπάρχουν 3.125 διαφορετικές διαδρομές που μπορείτε να ακολουθήσετε! Ευτυχώς μπορούμε να πούμε, διότι το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού είναι χαμηλό, κάτι που δεν περιμέναμε από τη Sonic Team.





Αν και γίνεται χαμός από τις εκρήξεις τριγύρω της, δεν δείχνει να πτοείται. Στο κάτω-κάτω είναι μια Ranger.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Εδώ τα πράγματα είναι όπως τα περιμέναμε! Η μηχανή του παιχνιδιού είναι βασισμένη σε αυτήν του Nights, κάτι που σημαίνει ότι δεν θα σας πάρει καιρό να συνηθίσετε τις βασικές κινήσεις των Rangers, ειδικά εάν χρησιμοποιήσετε το αναλογικό joypad του Nights. Εκτός από την εντυπωσιακή στολή σας, η οποία σας επιτρέπει... χαμηλές πτήσεις, έχετε στη διάθεσή σας έναν "εξολοθρευτή" των πυρκαγιών, που είναι και το βασικό σας όπλο απέναντι στα κακά robots που βγαίνουν από το πουθενά και σκοπό έχουν φυσικά να σας σκοτώσουν! Από εδώ και πέρα θα πρέπει να εντοπίσετε τους παγιδευμένους πολίτες ακολουθώντας τη σωστή διαδρομή. Για να στέψετε με επιτυχία την αποστολή σας, έχετε σημαντική βοήθεια από τον κεντρικό έλεγχο, ο οποίος πατώντας το "Z" σας κατευθύνει με τη χρήση φωνής! Πρόκειται για μια πολύ έξυπνη ιδέα της Sonic Team. Περιττό να σας γράψουμε ότι υπάρχει συγκεκριμένος χρόνος, που πιέζει ασφυκτικά για να εκπληρώσετε τις αποστολές σας,

RANGERS


Αλλη μια φορά θα εντυπωσιαστείτε από τις φοβερές εκρήξεις.


Η συνεργασία είναι και εδώ η μοναδική λύση! Οσο προχωρείτε στο παιχνίδι, θα βρεθείτε αρκετές φορές παρέα με τους συμμαχητές σας.




Μεγάλη φωτιά στα αριστερά! 24% το ανώτατο όριο αντοχής. Σχετικά δύσκολα τα πράγματα για τον δεύτερο Ranget.

ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να γλιτώσετε από τις δεκάδες εκρήξεις, τους τοίχους, τις γέφυρες, αλλά και το έδαφος που καταρρέουν κάτω από το βάρος των εκρήξεων. Δεν λείπουν φυσικά και τέσσερις τελικοί "κακοί", οι οποίοι, εκτός του ότι είναι εντυπωσιακοί, απαιτούν ειδικές τεχνικές αντιμετώπισης. Σε γενικές γραμμές η αίσθηση ελευθερίας κινήσεων είναι σαφώς μεγαλύτερη από αυτήν του Nights και σε συνδυασμό με το πρωτότυπο σύστημα πλοήγησης δίνουν υψηλό βαθμό gameplay στο Burning Rangers.

Γραφικα - Ηχος

Μόλις είδαμε τα γραφικά του Burning Rangers καταλάβαμε δύο πράγματα:

1. Η Sonic Team είναι ίσως η μόνη προγραμματιστική ομάδα που μπορεί να χρησιμοποιεί διαφανή εφέ και δυναμικό φωτισμό τόσο εκτεταμένα σε ένα Saturn game, με εξαίρεση ίσως την Travellers Tails, που ήταν η πρώτη που χρησιμοποίησε περιορισμένα διαφανή εφέ στο SonicR (υπό την καθοδήγηση όμως της Sonic Team).

2. Το hardware του Saturn με το Burning Rangers έχει φτάσει στα όριά του σε ό,τι αφορά τα 3D παιχνίδια.

Οι εικόνες του παιχνιδιού που παραθέτουμε δεν είναι ικανές να αποδώσουν το μεγαλείο των διαφανών και εντυπωσιακών εκρήξεων του παιχνιδιού και τα χιλιάδες χρώματα που συνυπάρχουν στο τρισδιάστατο περιβάλλον. Βέβαια, όλα τα παραπάνω έχουν το τίμημά τους: Αρκετά πολύγωνα εξαφανίζονται, οι άκρες τους είναι χαμηλής ανάλυσης και γενικά η όλη όψη του παιχνιδιού είναι κάπως τραχιά. Τέλος, το frame rate του παιχνιδιού σε αρκετά σημεία πέφτει αρκετά κάτω από τα 25 fps, γεγονός που γίνεται αμέσως αντιληπτό. Για όλα αυτά τα προβλήματα σε καμιά περίπτωση δεν ευθύνεται η Sonic Team. Οσο και να είναι σκληρό, το Saturn θα μείνει στην παραγωγή για να αφιερωθεί σε 2D παιχνίδια. Τα 3D παιχνίδια θα είναι πλέον στη δικαιοδοσία του Dreamcast.

Τα ηχητικά εφέ είναι ρεαλιστικά και δένουν πολύ καλά με τα τρομερά γραφικά των εκρήξεων. Οι ψηφιοποιημένες ομιλίες είναι επίσης αρκετά αληθοφανείς, ενώ η μουσική επένδυση του παιχνιδιού είναι κάπως περιορισμένη.

Τα προαναφερόμενα μειονεκτήματα που εντοπίζονται στα τρισδιάστατα πολύγωνα δεν πρέπει να σας αποτρέψουν από το να αποκτήσετε το Burning Rangers, ένα από τα πιο εντυπωσιακά, ατμοσφαιρικά και πρωτότυπα action-adventure του Saturn.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

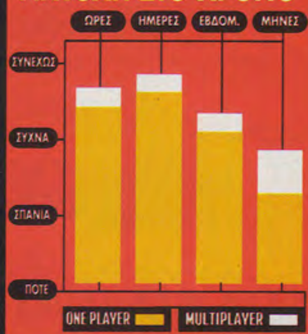
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Αλλο ένα masterpiece από τα Sonic Team.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tomb Raider


Οι φωτίτσες στο βάθος είναι ένας από τους τέσσερις τελικούς κακούς. Και εδώ έχει διατηρηθεί η παράδοση των εντυπωσιακών κακών από τη Sonic Team.


Αυτό που βλέπετε είναι ένα αρκετά εντυπωσιακό sub-game.



Computer show 98

Μία μοναδική διοργάνωση προσανατολισμένη στον Home User και σε όλους αυτούς που αγαπούν την τεχνολογία.

Μία φορά το χρόνο το Home Computing γίνεται ο μεγάλος πρωταγωνιστής. Η έκθεση Computer Show έρχεται φέτος να επικοινωνήσει με ενθουσιασμό την πολυδιάστατη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Μεγαλύτερη και ανανεωμένη, εστιάζει στην αποτελεσματική επαφή μεταξύ του home user και των προϊόντων που τον ενδιαφέρουν.

Μία φορά το χρόνο οι Home Users βρίσκουν τον "τόπο" συνάντησής τους. Για δεύτερη συνεχή χρονιά, όλος ο κόσμος του Home Computing θα βρίσκεται στο Στάδιο Ειρήνης & Φιλίας για να προβάλει με ευρηματική πρωτοτυπία τον καλύτερο εαυτό του και να παρουσιάσει τις νέες τάσεις, τα νέα προϊόντα και τις εξελίξεις του χώρου.

Η επιτυχία της περυσινής διοργάνωσης με τους 10.000 επισκέπτες αποτελεί το σημείο εκκίνησης!

30-31 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ & 1 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ



ΣΤΑΔΙΟ ΕΙΡΗΝΗΣ & ΦΙΛΙΑΣ
Δυτική Εκθεσιακή

Πληροφορίες και δηλώσεις συμμετοχής
Τηλ.: 9245910 & 9238672 Fax: 9216847
E-mail: marcom@compulink.gr

Η έκθεση που κάνει τον HOME USER πρωταγωνιστή



- Personal Computers
- Computer Games
- Console Games
- Internet
- Multimedia
- Virtual Reality
- Κάρτες Γραφικών & Ηχου
- Printers, Monitors
- Software
- Αναλώσιμα
- Περιοδικά
- Βιβλία

***Ακόμη**: GRAND PRIX III & πολλά happenings!*

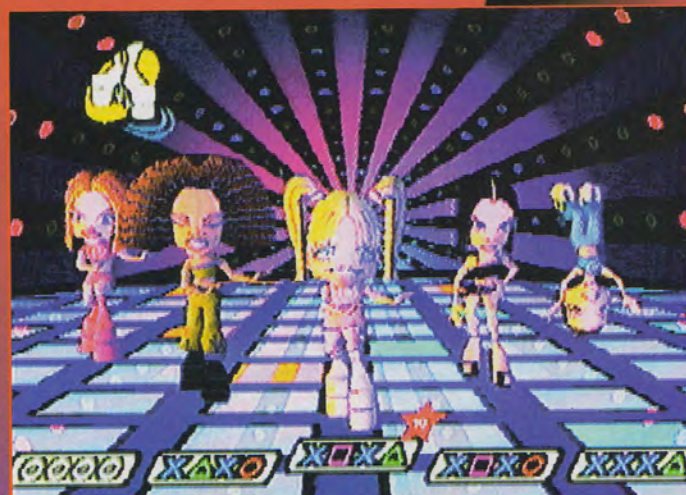
ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
EXPO TRADE SHOWS

Με τη συνεργασία των περιοδικών:

COMPUTER PCmaster PIXEL Next Generation Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET

SPICE WORLD

ΤΡΕΜΕΤΕ, ΓΛΥΚΟΡΙΖΕΣ, ΚΙ ΕΣΕΙΣ, ΠΡΑΣΑ, ΑΓΓΟΥΡΑΚΙΑ ΚΑΙ ΡΑΔΙΚΙΑ: ΣΤΑ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΑ ΤΟΥ PLAYSTATION ΚΑΛΛΙΕΡΓΗΘΗΚΕ Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΑΤΑΤΑ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΠΟΤΕ. ΤΟ SPICE WORLD ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!



Μην ξεγελιέστε: Ουδεμία σχέση έχουν οι χορευτικές κινήσεις των κοριτσιών με τα πλήκτρα που αναγράφονται στην οθόνη. Αλλα αντί άλλων.

Τι να γράψεις τώρα...



Σύστημα: Sony PlaysStation
Κατασκευαστής: Sony
Διάθεση: Sony Hellas

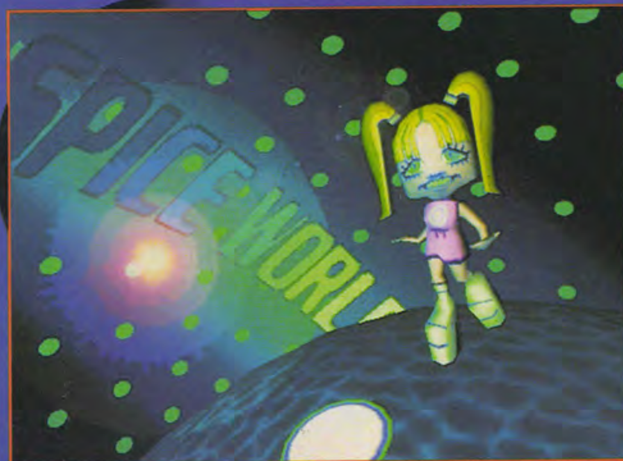


Single Player



Memory Card

Αντε, μωρά μου, συστηθείτε:
- Γεια σου, είμαι η Gerry, η τορνευτή, κοκκινομάλλα, στρουμπουλή και πεταχτούλα του συγκροτήματος. Δυστυχώς όμως την έχω κοπανήσει από το συγκρότημα κι έτσι, μαζί με τα δεκάδες συμβόλαια που αθέτησα, κατάφερα να κάνω μπάχαλο και τη Sony, που κυκλοφόρησε το παιχνίδι με την αφεντιά μου μέσα και τώρα ψάχνεται κανονικά. Girl power, baby!
- Ει, γεια! Εγώ είμαι η Victoria, η κ. Becham, ντε... Είμαι so sad που ο κακός ο κόσμος τα βάζει με τον αρραβωνιαστικούλη μου, που νομίζω ότι θα φάω το μανό μου. Πώς να συγκεντρωθώ στο παιχνίδι τώρα; Είναι κακοί, κακοί, κακοί!
- Αϊιιιιιγιααααα! Εγώ είμαι η γλυκιά Mel C, η αμετανόητη μαχήτρια για το μέλλον της αγγλικής ποπ. Ντύνομαι μόνο με αθλητικές φόρμες κι έχω σαφώς την ομορφότερη και πιο τσαχπίνικη κοτσίδα που είδαν ποτέ οι αναγνώστες του "Pixel N.G." - και βέβαια, δεν το συζητώ, καλύτερη από της ξανθούλας.
- Τιιιι; Τι μας λες, μωρή ξενέρωτη; ΕΓΩ, η Baby Spice, η Emma με το όνομα, κανονικά δεν θα έπρεπε να ασχολούμαι καν με την παλιοκοτσίδα σου. Τα χρυσά κορδονάκια που στολίζουν το ροδαλό προσωπάκι μου, οι κοτσιδούλες μου δηλαδή, είναι οι καλύτερες - μακράν *(σ.σ.: δύσκολη λέξη)*.
- Τι να πω κι εγώ η μαύρη δηλαδή; Στη σκηνή επάνω είμαι μια οπτασία, μια θεά, μια Mel B κανονική. Με τέτοια κορμάρα σαν τη δικιά μου και τέτοια ευφυΐα, ώρες-ώρες αναρωτιέμαι: τι να την κάνω τη φωνή; Πώς; Βγάλαμε και παιχνίδι; Ε, αυτό δεν το ήξερα!





"Α, α, α, α, staying alive (δις)..." Τι; Γιατί κανείς δεν μου είπε ότι αυτή δεν είναι η Olivia Newton John;



"Κορίτσια, από εδώ! Από εδώ είναι η κάμερα!" (Φταίει το ακατοίκητο.)

ΚΟΝΔΥΛΟΣ: ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ "ΓΕΩΜΗΛΟΝ", ΚΟΙΝΩΣ "ΠΑΤΑΤΑ"

Αρκετά, αγάπες μου! Πίσω στα καμαρίνια σας και μην ξαναβγείτε. Κι εκεί που θα κρύβεστε, να ξέρετε ότι έχετε συντελέσει στη δημιουργία της κλασικότερης αρλούμπας ever to hit the PlayStation. Το Spice World είναι με διαφορά το λιγότερο εμπνευσμένο και πιο προχειροφτιαγμένο,


"One, two, three, four, stick your body on the floor." Καλά...


Εντάξει, εντάξει, οι καρικατούρες πάντως είναι εξαιρετικά επιτυχημένες.


"Φσσσστ! Μπόινγκ! Ταρατατά ραραραρά ραρά ραράμ, τζούμπου τζούτζουμ...."

βραχύβιο, γκροτέσκο δημιούργημα που έχουμε δει τον τελευταίο καιρό, και όχι μόνο. (Θεέ μου, δώσε μου έμπνευση να το θάψω με στιλ!)

Οι ελληνικές παραλίες και οι μεταλλαγμένες ντομάτες

Εδώ πρέπει να σας ομολογήσω κάτι: Ο πειρασμός να μην ασχοληθώ με το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι μεγάλος. Θα προτιμούσα να σας γραψω για τις διακοπές μου στην όμορφη Κεφαλλονιά, τις αποτυχημένες "περιπετειούλες" μου, τον Ολυμπιακό και την τρύπα του όζοντος που ο Μπάγεβιτς αποκαλεί άμυνα, ακόμη και για τον κίνδυνο που επιφέρουν τα μεταλλαγμένα υβρίδια στις αγροτοκαλλιέργειες.

ΟΜΩΣ, επειδή υπάρχει αυτό που κάποιοι λίγοι ονομάζουν καθήκον, κι επειδή στο πρόσωπο μιας σκληρής και αδίστακτης αρχισυνταξίας (πιστέψτε με, τους έχω δει και τους ξέρω) υποφέρουν καθημερινά δεκάδες γραφιάδες, θα σας παρουσιάσω ΣΕ ΣΥΝΤΟΜΙΑ τα τερτίπια και τα καμώματα της πενταμελούς παρέας από τη Γηραιά Αλβιόνα.

Καλέ κορίτσια, είστε όλες εδώ; Τι γλυκούλι...

Α, όλα κι όλα. Το πρόγραμμα ξεκινά δυναμικά. Οι πέντε σουρλουλουδίτσες γεμίζουν την οθόνη και με τσαχπινιά σάς προσκαλούν, η καθεμία με το δικό της τρόπο, να ριχτείτε στην περιπέτεια (λέμε τώρα). Οι φιγούρες είναι εξαιρετικά καλοσχεδιασμένες, πιστές καρικατούρες των πρωτοτύπων. Με φρασούλες του τύπου "Come on" ή "Give it a go" ή ακόμη το σήμα κατατεθέν των κοριτσιών "Girl power!", οι πέντε-που-έγιναν-τέσσερις αποσπούν το πρώτο (και ίσως τελευταίο) χαμόγελο από τον αρχικά περίεργο gamer. Μόλις επιλέξετε την εκλεκτή της καρδιάς σας, έρχεστε σε οπτική επαφή με τα μενού επιλογών του προγράμματος.

Ψεκάστε - Σκουπίστε - Τελειώσατε!

Η όλη διαδικασία είναι απλή. Και σύντομη. Και απουσιάζει το στοιχείο της πρόκλησης. Και του ρυθμού, αλλά αυτή την πονεμένη ιστορία θα την αναλύσουμε στη συνέχεια. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να οδηγήσετε τα κοριτσόπουλα στην τελική ηχογράφηση, που γίνεται ζωντανά σε τηλεοπτικό στούντιο, με το δικό σας "καλλιτέχνη" σκηνοθέτη. Πρώτα όμως πρέπει να βρείτε τη





Οχι, Gerry, πρόσεξε! Κάτω από τα τετραγωνάκια είναι το απόλυτο κενό, θα πέσεις, βγάλε το laser όπλο σου. Ορίστε;

μελωδία που σας ταιριάζει, να τη μειξάρετε σύμφωνα με το γούστο σας, να μάθετε να χορεύετε στα σωστά βήματα, να συντονιστείτε όλες μαζί (χε, χε) και τελικά να εμφανιστείτε... LIVE ON BRITISH TELEVISION!!!
Εχουμε και λέμε λοιπόν... 1, 2, 3, 4, 5 βήματα. Θα σας πάρει περίπου ένα τέταρτο της ώρας.

Ποιο τραγούδι σου ταιριάζει;

Από πέντε διαχρονικές μελωδίες που όλοι αγαπήσαμε(!), διαλέγετε αυτή που σας αρέσει περισσότερο. Εντάξει; Τουμ τα ρα λα ρι λα ρομ, "If you wanna be my lover" κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ. - Ο.Κ.?

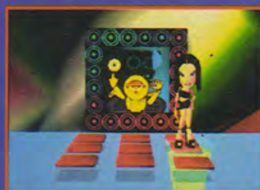
Στο μίξερ

Στη συνέχεια, γεμάτοι αυτοπεποίθηση και παρέα με τον αγαπημένο σας D.J. μπαίνετε στο mixing-room, όπου λαμβάνει χώρα η ακόλουθη εξαντλητική διαδικασία: Εχετε στη διάθεσή σας 9 samples και προσπαθείτε να τα ταξινομήσετε κατά τη δική σας προτίμηση. Οπως γίνεται αντιληπτό, όσο κι αν προσπαθήσει κάποιος να αλλάξει τη σειρά σε εννιά τετραγωνάκια









ΜΗ, SUNNY FUNNY, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΣΟΥ

Υποτίθεται ότι το Spice World είναι ακόμα ένα παιχνίδι της κατηγορίας dance simulator. Εάν όμως το προϊόν αυτό (διότι περί διαφημιστικού προϊόντος πρόκειται, μην ξεγελιέστε) έχει πράγματι πατήσει πάνω στα βήματα ενός Parrapa, τότε τρελός παπάς μας έχει βαφτίσει όλους μας. Αν, δε, ελπίζει να κονταροχτυπηθεί με το Bust A Move, ε, αυτό ξεπερνά τη φαντασία και του τολμηρότερου Δον Κιχώτη στο κυνήγι των ανεμόμυλων.



Η Victoria σε στιγμές μουσικής έμπνευσης.



Πλάκα-πλάκα, εδώ μειξάρετε τα αθάνατα τραγούδια των Spice Girls και με αυτό τον τρόπο γίνονται αιώνια, κτήμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μας.

(περί αυτού πρόκειται), δεν γίνεται μεγαλοφυΐα. Επιπλέον, πόση έμπνευση να έχεις, έρμε αναγνώστη;

Εις το χοροδιδασκαλείον

Τι σόι αριστούργημα θα είναι αυτό που θα δημιουργήσετε, εάν δεν μπορείτε να το συνοδέψετε με τα απαραίτητα χορευτικά βήματα; Αυτή την κρίσιμη όσο και απαραίτητη αποστολή αναλαμβάνει ο κλασικός μαύρος χορευταράς, βγαλμένος από την all-time classic disco των '70s. Ο μυημένος τύπος θα σας μάθει 9, άντε 10 κινησούλες, τις οποίες εσείς θα αναλάβετε να κοινοποιήσετε στις λοιπές Spice. Το εκπληκτικό στην όλη υπόθεση είναι ότι δεν απαιτείται η παραμικρή προσπάθεια για να ανταποκριθείτε στο όλο εγχείρημα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●○○○○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●○○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **35%**

Απλώς...πατάτα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Έλα ντε!

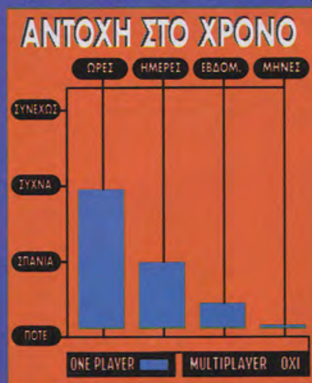
Τόσο η διαδοχή των κινήσεων όσο και η αποστήθισή τους είναι τόσο απλές και γίνονται τόσο ανεμπόδιστα, ώστε ο κακόμοιρος ο Parrapa θα κοκκίνιζε από την ντροπή του, μπλεγμένος στα απαιτητικά και μπιτάτα ραπ του δικού του παιχνιδιού. Πράγματι, στην ταχύτητα και το ρυθμό που απαιτούνται μπορεί κάλλιστα να ανταποκριθεί με περισσή χάρη έως κι ένα από τα ζόμπι του Resident Evil, και μάλιστα όχι ένα από τα bosses.

Save en'go

Οταν τελικά κατανοήσετε το περίπλοκο (χμ...) και χρονοβόρο (μαμά, άσε με, θέλω να κοιμηθώ λίγο ακόμη...) στιλ χορού, είστε έτοιμοι να διδάξετε και τα υπόλοιπα κορίτσια. Αλλά μη φοβάστε...Το παιχνίδι μέσω απλών ερωτήσεων σας απαλλάσσει από το όλο πόνημα.
Για παράδειγμα, ρωτά το σοφό παίγνιο:
- Θέλετε ό,τι καταφέρατε εσείς να το μάθουν και οι υπόλοιπες κοπέλες;
- Ναιαιαιαι! απαντάτε χωρίς χρονοτριβή.
- Μήπως θέλετε αυτό να γίνει γρήγορα, να το σώσετε, να πάμε στα σπίτια μας;
- Ναι.
Ετσι αυτομάτως όλες οι κοπέλες μαθαίνουν τα λιγοστά βήματα, χωρίς εσείς να κουνήσετε το δαχτυλάκι σας και -βεβαίως βεβαίως- φτάνει -αισίως- η μεγάλη στιγμή...

Φωτα - Προβολεις - (χασμουρητο -) και... παμε!

Υπό τους ζεστούς προβολείς του τηλεοπτικού στούντιο και τη θερμή καθοδήγηση του gay σκηνοθέτη, τα κορίτσια ετοιμάζονται για τη μεγαλύτερη πρόκληση της καριέρας τους: να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν playback το mixing έκτρωμα που έχετε κατασκευάσει και να επαναλάβουν με χάρη τα 5 χορευτικά βήματα







που τις μάθατε.
Αλλά μην ανησυχείτε. Οποιο και να είναι το αποτέλεσμα, ούτε χάνετε ούτε κερδίζετε τίποτα πέρα από το χειροκρότημα του κοινού (που ως γνωστόν είναι η μεγαλύτερη ανταμοιβή του καλλιτέχνη). Αντ' αυτού, μόλις διεκπεραιώσετε τη συγκλονιστική εμφάνισή σας, μία από τις κοπέλες αναλαμβάνει το δύσκολο έργο: να σας "αφήσει μπουκάλα" ύστερα από ένα τέταρτο υπερβατικής εμπειρίας με τις Spice Girls. "Great show, got to goooo" σας λένε τραγουδιστά και μένετε σύξυλοι.

Για να μη μας λετε κακους...

Μην ξεχάσετε να αφεθείτε στα αμφίβολα θέλγητρα του Spice-net, όπως θέλει να ονομάζεται, δηλαδή ενός 15λεπτου βίντεο κάκιστης ποιότητας για PlayStation, όπου τα κορίτσια απαντούν σε αφελείς ερωτήσεις για fans και τα λένε όλα (ή σχεδόν όλα, αφού κανείς δεν τις ρωτά τι ποινή προβλέπεται για το συγκεκριμένο παιχνίδι που μας φόρτωσαν).

Επειδη ομως αλλο κακια κι αλλο εποικοδομητικη κριτικη...

Το παιχνίδι είναι μάπα. Για την ακρίβεια πρόκειται για μια κακοστημένη διαφήμιση, ένα καταχραστικό της υπομονής μας παιχνίδι με τα νεύρα μας, μια τεράστια απογοήτευση. Ισως κάτω από ένα άλλο πρίσμα, τι να πω, θα έστεκε ως μια απόπειρα για ρεκλάμα και όχι για παιχνίδι. Το ζητούμενο όμως είναι το κατά πόσο είστε διατεθειμένοι να σκάσετε τα λεφτουδάκια σας ώστε, κάθε φορά που θα ανοίγετε την κονσόλα σας, η οθόνη να πλημμυρίζει από τα χαρούμενα κοριτσόπουλα.

ΜΗ, SUNNY FUNNY, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΣΟΥ

Υποτίθεται ότι το Spice World είναι ακόμα ένα παιχνίδι της κατηγορίας dance simulator. Εάν όμως το προϊόν αυτό (διότι περί διαφημιστικού προϊόντος πρόκειται, μην ξεγελιέστε) έχει πράγματι πατήσει πάνω στα βήματα ενός Parrapa, τότε τρελός παπάς μας έχει βαφτίσει όλους μας. Αν, δε, ελπίζει να κονταροχτυπηθεί με το Bust A Move, ε, αυτό ξεπερνά τη φαντασία και του τολμηρότερου Δον Κιχώτη στο κυνήγι των ανεμόμυλων.



Η Victoria σε στιγμές μουσικής έμπνευσης.



Πλάκα-πλάκα, εδώ μειξάρετε τα αθάνατα τραγούδια των Spice Girls και με αυτό τον τρόπο γίνονται αιώνια, κτήμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μας.

(περί αυτού πρόκειται), δεν γίνεται μεγαλοφυΐα. Επιπλέον, πόση έμπνευση να έχεις, έρμε αναγνώστη;

ΕΙΣ ΤΟ ΧΟΡΟΔΙΔΑΣΚΑΛΕΙΟΝ

Τι σόι αριστούργημα θα είναι αυτό που θα δημιουργήσετε, εάν δεν μπορείτε να το συνοδέψετε με τα απαραίτητα χορευτικά βήματα; Αυτή την κρίσιμη όσο και απαραίτητη αποστολή αναλαμβάνει ο κλασικός μαύρος χορευταράς, βγαλμένος από την all-time classic disco των '70s. Ο μυημένος τύπος θα σας μάθει 9, άντε 10 κινησούλες, τις οποίες εσείς θα αναλάβετε να κοινοποιήσετε στις λοιπές Spice. Το εκπληκτικό στην όλη υπόθεση είναι ότι δεν απαιτείται η παραμικρή προσπάθεια για να ανταποκριθείτε στο όλο εγχείρημα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	7/10
ΗΧΟΣ	7/10
GAMEPLAY	2/10
ΑΝΤΟΧΗ	1/10

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **35%**

Απλώς...πατάτα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Ελα ντε!

Τόσο η διαδοχή των κινήσεων όσο και η αποστήθισή τους είναι τόσο απλές και γίνονται τόσο ανεμπόδιστα, ώστε ο κακόμοιρος ο Parrapa θα κοκκίνιζε από την ντροπή του, μπλεγμένος στα απαιτητικά και μπιτάτα ραπ του δικού του παιχνιδιού. Πράγματι, στην ταχύτητα και το ρυθμό που απαιτούνται μπορεί κάλλιστα να ανταποκριθεί με περισσή χάρη έως κι ένα από τα ζόμπι του Resident Evil, και μάλιστα όχι ένα από τα bosses.

SAVE EN'GO

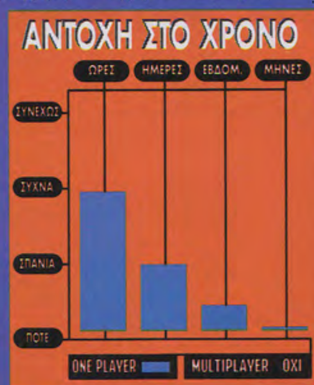
Οταν τελικά κατανοήσετε το περίπλοκο (χμ...) και χρονοβόρο (μαμά, άσε με, θέλω να κοιμηθώ λίγο ακόμη...) στιλ χορού, είστε έτοιμοι να διδάξετε και τα υπόλοιπα κορίτσια. Αλλά μη φοβάστε...Το παιχνίδι μέσω απλών ερωτήσεων σας απαλλάσσει από το όλο πόνημα.
Για παράδειγμα, ρωτά το σοφό παίγνιο:
- Θέλετε ό,τι καταφέρατε εσείς να το μάθουν και οι υπόλοιπες κοπέλες;
- Ναιαιαιαι! απαντάτε χωρίς χρονοτριβή.
- Μήπως θέλετε αυτό να γίνει γρήγορα, να το σώσετε, να πάμε στα σπίτια μας;
- Ναι.

Ετσι αυτομάτως όλες οι κοπέλες μαθαίνουν τα λιγοστά βήματα, χωρίς εσείς να κουνήσετε το δαχτυλάκι σας και -βεβαίως βεβαίως- φτάνει -αισίως- η μεγάλη στιγμή...

ΦΩΤΑ - ΠΡΟΒΟΛΕΙΣ - (ΧΑΣΜΟΥΡΗΤΟ -) ΚΑΙ... ΠΑΜΕ!

Υπό τους ζεστούς προβολείς του τηλεοπτικού στούντιο και τη θερμή καθοδήγηση του gay σκηνοθέτη, τα κορίτσια ετοιμάζονται για τη μεγαλύτερη πρόκληση της καριέρας τους: να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν playback το mixing έκτρωμα που έχετε κατασκευάσει και να επαναλάβουν με χάρη τα 5 χορευτικά βήματα

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ







που τις μάθατε.
Αλλά μην ανησυχείτε. Οποιο και να είναι το αποτέλεσμα, ούτε χάνετε ούτε κερδίζετε τίποτα πέρα από το χειροκρότημα του κοινού (που ως γνωστόν είναι η μεγαλύτερη ανταμοιβή του καλλιτέχνη). Αντ' αυτού, μόλις διεκπεραιώσετε τη συγκλονιστική εμφάνισή σας, μία από τις κοπέλες αναλαμβάνει το δύσκολο έργο: να σας "αφήσει μπουκάλα" ύστερα από ένα τέταρτο υπερβατικής εμπειρίας με τις Spice Girls. "Great show, got to goooo" σας λένε τραγουδιστά και μένετε σύξυλοι.

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΜΑΣ ΛΕΤΕ ΚΑΚΟΥΣ...

Μην ξεχάσετε να αφεθείτε στα αμφίβολα θέλγητρα του Spice-net, όπως θέλει να ονομάζεται, δηλαδή ενός 15λεπτου βίντεο κάκιστης ποιότητας για PlayStation, όπου τα κορίτσια απαντούν σε αφελείς ερωτήσεις για fans και τα λένε όλα (ή σχεδόν όλα, αφού κανείς δεν τις ρωτά τι ποινή προβλέπεται για το συγκεκριμένο παιχνίδι που μας φόρτωσαν).

ΕΠΕΙΔΗ ΟΜΩΣ ΑΛΛΟ ΚΑΚΙΑ ΚΙ ΑΛΛΟ ΕΠΟΙΚΟΔΟΜΗΤΙΚΗ ΚΡΙΤΙΚΗ...

Το παιχνίδι είναι μάπα. Για την ακρίβεια πρόκειται για μια κακοστημένη διαφήμιση, ένα καταχραστικό της υπομονής μας παιχνίδι με τα νεύρα μας, μια τεράστια απογοήτευση. Ισως κάτω από ένα άλλο πρίσμα, τι να πω, θα έστεκε ως μια απόπειρα για ρεκλάμα και όχι για παιχνίδι. Το ζητούμενο όμως είναι το κατά πόσο είστε διατεθειμένοι να σκάσετε τα λεφτουδάκια σας ώστε, κάθε φορά που θα ανοίγετε την κονσόλα σας, η οθόνη να πλημμυρίζει από τα χαρούμενα κοριτσόπουλα.

ΜΗ, SUNNY FUNNY, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΣΟΥ

Υποτίθεται ότι το Spice World είναι ακόμα ένα παιχνίδι της κατηγορίας dance simulator. Εάν όμως το προϊόν αυτό (διότι περί διαφημιστικού προϊόντος πρόκειται, μην ξεγελιέστε) έχει πράγματι πατήσει πάνω στα βήματα ενός Parrapa, τότε τρελός παπάς μάς έχει βαφτίσει όλους μας. Αν, δε, ελπίζει να κονταροχτυπηθεί με το Bust A Move, ε, αυτό ξεπερνά τη φαντασία και του τολμηρότερου Δον Κιχώτη στο κυνήγι των ανεμόμυλων.

Η Victoria σε στιγμές μουσικής έμπνευσης.

Πλάκα-πλάκα, εδώ μειξάρετε τα αθάνατα τραγούδια των Spice Girls και με αυτό τον τρόπο γίνονται αιώνια, κτήμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μας.

(περί αυτού πρόκειται), δεν γίνεται μεγαλοφυΐα. Επιπλέον, πόση έμπνευση να έχεις, έρμε αναγνώστη;

Εις το χοροδιδασκαλείον

Τι σόι αριστούργημα θα είναι αυτό που θα δημιουργήσετε, εάν δεν μπορείτε να το συνοδέψετε με τα απαραίτητα χορευτικά βήματα; Αυτή την κρίσιμη όσο και απαραίτητη αποστολή αναλαμβάνει ο κλασικός μαύρος χορευταράς, βγαλμένος από την all-time classic disco των '70s. Ο μυημένος τύπος θα σας μάθει 9, άντε 10 κινησούλες, τις οποίες εσείς θα αναλάβετε να κοινοποιήσετε στις λοιπές Spice. Το εκπληκτικό στην όλη υπόθεση είναι ότι δεν απαιτείται η παραμικρή προσπάθεια για να ανταποκριθείτε στο όλο εγχείρημα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●○○○○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●○○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **35%**

Απλώς...πατάτα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Εdα vτε!

Τόσο η διαδοχή των κινήσεων όσο και η αποστήθισή τους είναι τόσο απλές και γίνονται τόσο ανεμπόδιστα, ώστε ο κακόμοιρος ο Parrapa θα κοκκίνιζε από την ντροπή του, μπλεγμένος στα απαιτητικά και μπιτάτα ραπ του δικού του παιχνιδιού. Πράγματι, στην ταχύτητα και το ρυθμό που απαιτούνται μπορεί κάλλιστα να ανταποκριθεί με περισσή χάρη έως κι ένα από τα ζόμπι του Resident Evil, και μάλιστα όχι ένα από τα bosses.

Save en'go

Οταν τελικά κατανοήσετε το περίπλοκο (χμ...) και χρονοβόρο (μαμά, άσε με, θέλω να κοιμηθώ λίγο ακόμη...) στιλ χορού, είστε έτοιμοι να διδάξετε και τα υπόλοιπα κορίτσια. Αλλά μη φοβάστε...Το παιχνίδι μέσω απλών ερωτήσεων σας απαλλάσσει από το όλο πόνημα.
Για παράδειγμα, ρωτά το σοφό παίγνιο:
- Θέλετε ό,τι καταφέρατε εσείς να το μάθουν και οι υπόλοιπες κοπέλες;
- Ναιαιαιαι! απαντάτε χωρίς χρονοτριβή.
- Μήπως θέλετε αυτό να γίνει γρήγορα, να το σώσετε, να πάμε στα σπίτια μας;
- Ναι.
Ετσι αυτομάτως όλες οι κοπέλες μαθαίνουν τα λιγοστά βήματα, χωρίς εσείς να κουνήσετε το δαχτυλάκι σας και -βεβαίως βεβαίως- φτάνει -αισίως- η μεγάλη στιγμή...

Φωτα - Προβολεις - (χασμουρητο -) και... παμε!

Υπό τους ζεστούς προβολείς του τηλεοπτικού στούντιο και τη θερμή καθοδήγηση του gay σκηνοθέτη, τα κορίτσια ετοιμάζονται για τη μεγαλύτερη πρόκληση της καριέρας τους: να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν playback το mixing έκτρωμα που έχετε κατασκευάσει και να επαναλάβουν με χάρη τα 5 χορευτικά βήματα

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

που τις μάθατε.
Αλλά μην ανησυχείτε. Οποιο και να είναι το αποτέλεσμα, ούτε χάνετε ούτε κερδίζετε τίποτα πέρα από το χειροκρότημα του κοινού (που ως γνωστόν είναι η μεγαλύτερη ανταμοιβή του καλλιτέχνη). Αντ' αυτού, μόλις διεκπεραιώσετε τη συγκλονιστική εμφάνισή σας, μία από τις κοπέλες αναλαμβάνει το δύσκολο έργο: να σας "αφήσει μπουκάλα" ύστερα από ένα τέταρτο υπερβατικής εμπειρίας με τις Spice Girls. "Great show, got to goooo" σας λένε τραγουδιστά και μένετε σύξυλοι.

Για να μη μας λετε κακους...

Μην ξεχάσετε να αφεθείτε στα αμφίβολα θέλγητρα του Spice-net, όπως θέλει να ονομάζεται, δηλαδή ενός 15λεπτου βίντεο κάκιστης ποιότητας για PlayStation, όπου τα κορίτσια απαντούν σε αφελείς ερωτήσεις για fans και τα λένε όλα (ή σχεδόν όλα, αφού κανείς δεν τις ρωτά τι ποινή προβλέπεται για το συγκεκριμένο παιχνίδι που μας φόρτωσαν).

Επειδη ομως αλλο κακια κι αλλο εποικοδομητικη κριτικη...

Το παιχνίδι είναι μάπα. Για την ακρίβεια πρόκειται για μια κακοστημένη διαφήμιση, ένα καταχραστικό της υπομονής μας παιχνίδι με τα νεύρα μας, μια τεράστια απογοήτευση. Ισως κάτω από ένα άλλο πρίσμα, τι να πω, θα έστεκε ως μια απόπειρα για ρεκλάμα και όχι για παιχνίδι. Το ζητούμενο όμως είναι το κατά πόσο είστε διατεθειμένοι να σκάσετε τα λεφτουδάκια σας ώστε, κάθε φορά που θα ανοίγετε την κονσόλα σας, η οθόνη να πλημμυρίζει από τα χαρούμενα κοριτσόπουλα.

ΜΗ, SUNNY FUNNY, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΣΟΥ

Υποτίθεται ότι το Spice World είναι ακόμα ένα παιχνίδι της κατηγορίας dance simulator. Εάν όμως το προϊόν αυτό (διότι περί διαφημιστικού προϊόντος πρόκειται, μην ξεγελιέστε) έχει πράγματι πατήσει πάνω στα βήματα ενός Parrapa, τότε τρελός παπάς μας έχει βαφτίσει όλους μας. Αν, δε, ελπίζει να κονταροχτυπηθεί με το Bust A Move, ε, αυτό ξεπερνά τη φαντασία και του τολμηρότερου Δον Κιχώτη στο κυνήγι των ανεμόμυλων.



Η Victoria σε στιγμές μουσικής έμπνευσης.



Πλάκα-πλάκα, εδώ μειξάρετε τα αθάνατα τραγούδια των Spice Girls και με αυτό τον τρόπο γίνονται αιώνια, κτήμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μας.

(περί αυτού πρόκειται), δεν γίνεται μεγαλοφυΐα. Επιπλέον, πόση έμπνευση να έχεις, έρμε αναγνώστη;

ΕΙΣ ΤΟ ΧΟΡΟΔΙΔΑΣΚΑΛΕΙΟΝ

Τι σόι αριστούργημα θα είναι αυτό που θα δημιουργήσετε, εάν δεν μπορείτε να το συνοδέψετε με τα απαραίτητα χορευτικά βήματα; Αυτή την κρίσιμη όσο και απαραίτητη αποστολή αναλαμβάνει ο κλασικός μαύρος χορευταράς, βγαλμένος από την all-time classic disco των '70s. Ο μυημένος τύπος θα σας μάθει 9, άντε 10 κινησούλες, τις οποίες εσείς θα αναλάβετε να κοινοποιήσετε στις λοιπές Spice. Το εκπληκτικό στην όλη υπόθεση είναι ότι δεν απαιτείται η παραμικρή προσπάθεια για να ανταποκριθείτε στο όλο εγχείρημα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●○○○○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●○○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **35%**

Απλώς...πατάτα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Έλα ντε!

Τόσο η διαδοχή των κινήσεων όσο και η αποστήθισή τους είναι τόσο απλές και γίνονται τόσο ανεμπόδιστα, ώστε ο κακόμοιρος ο Parrapa θα κοκκίνιζε από την ντροπή του, μπλεγμένος στα απαιτητικά και μπιτάτα ραπ του δικού του παιχνιδιού. Πράγματι, στην ταχύτητα και το ρυθμό που απαιτούνται μπορεί κάλλιστα να ανταποκριθεί με περισσή χάρη έως κι ένα από τα ζόμπι του Resident Evil, και μάλιστα όχι ένα από τα bosses.

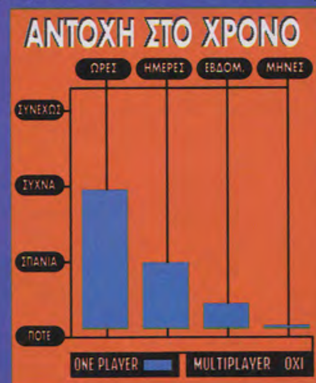
SAVE EN'GO

Όταν τελικά κατανοήσετε το περίπλοκο (χμ...) και χρονοβόρο (μαμά, άσε με, θέλω να κοιμηθώ λίγο ακόμη...) στιλ χορού, είστε έτοιμοι να διδάξετε και τα υπόλοιπα κορίτσια. Αλλά μη φοβάστε...Το παιχνίδι μέσω απλών ερωτήσεων σας απαλλάσσει από το όλο πόνημα.
Για παράδειγμα, ρωτά το σοφό παίγνιο:
- Θέλετε ό,τι καταφέρατε εσείς να το μάθουν και οι υπόλοιπες κοπέλες;
- Ναιαιαιαι! απαντάτε χωρίς χρονοτριβή.
- Μήπως θέλετε αυτό να γίνει γρήγορα, να το σώσετε, να πάμε στα σπίτια μας;
- Ναι.

Έτσι αυτομάτως όλες οι κοπέλες μαθαίνουν τα λιγοστά βήματα, χωρίς εσείς να κουνήσετε το δαχτυλάκι σας και -βεβαίως βεβαίως- φτάνει -αισίως- η μεγάλη στιγμή...

ΦΩΤΑ - ΠΡΟΒΟΛΕΙΣ - (ΧΑΣΜΟΥΡΗΤΟ -) ΚΑΙ... ΠΑΜΕ!

Υπό τους ζεστούς προβολείς του τηλεοπτικού στούντιο και τη θερμή καθοδήγηση του gay σκηνοθέτη, τα κορίτσια ετοιμάζονται για τη μεγαλύτερη πρόκληση της καριέρας τους: να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν playback το mixing έκτρωμα που έχετε κατασκευάσει και να επαναλάβουν με χάρη τα 5 χορευτικά βήματα







που τις μάθατε.
Αλλά μην ανησυχείτε. Όποιο και να είναι το αποτέλεσμα, ούτε χάνετε ούτε κερδίζετε τίποτα πέρα από το χειροκρότημα του κοινού (που ως γνωστόν είναι η μεγαλύτερη ανταμοιβή του καλλιτέχνη). Αντ' αυτού, μόλις διεκπεραιώσετε τη συγκλονιστική εμφάνισή σας, μία από τις κοπέλες αναλαμβάνει το δύσκολο έργο: να σας "αφήσει μπουκάλα" ύστερα από ένα τέταρτο υπερβατικής εμπειρίας με τις Spice Girls. "Great show, got to goooo" σας λένε τραγουδιστά και μένετε σύξυλοι.

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΜΑΣ ΛΕΤΕ ΚΑΚΟΥΣ...

Μην ξεχάσετε να αφεθείτε στα αμφίβολα θέλγητρα του Spice-net, όπως θέλει να ονομάζεται, δηλαδή ενός 15λεπτου βίντεο κάκιστης ποιότητας για PlayStation, όπου τα κορίτσια απαντούν σε αφελείς ερωτήσεις για fans και τα λένε όλα (ή σχεδόν όλα, αφού κανείς δεν τις ρωτά τι ποινή προβλέπεται για το συγκεκριμένο παιχνίδι που μας φόρτωσαν).

ΕΠΕΙΔΗ ΟΜΩΣ ΑΛΛΟ ΚΑΚΙΑ ΚΙ ΑΛΛΟ ΕΠΟΙΚΟΔΟΜΗΤΙΚΗ ΚΡΙΤΙΚΗ...

Το παιχνίδι είναι μάπα. Για την ακρίβεια πρόκειται για μια κακοστημένη διαφήμιση, ένα καταχραστικό της υπομονής μας παιχνίδι με τα νεύρα μας, μια τεράστια απογοήτευση. Ίσως κάτω από ένα άλλο πρίσμα, τι να πω, θα έστεκε ως μια απόπειρα για ρεκλάμα και όχι για παιχνίδι. Το ζητούμενο όμως είναι το κατά πόσο είστε διατεθειμένοι να σκάσετε τα λεφτουδάκια σας ώστε, κάθε φορά που θα ανοίγετε την κονσόλα σας, η οθόνη να πλημμυρίζει από τα χαρούμενα κοριτσόπουλα.

ΜΗ, SUNNY FUNNY, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΣΟΥ

Υποτίθεται ότι το Spice World είναι ακόμα ένα παιχνίδι της κατηγορίας dance simulator. Εάν όμως το προϊόν αυτό (διότι περί διαφημιστικού προϊόντος πρόκειται, μην ξεγελιέστε) έχει πράγματι πατήσει πάνω στα βήματα ενός Parrapa, τότε τρελός παπάς μας έχει βαφτίσει όλους μας. Αν, δε, ελπίζει να κονταροχτυπηθεί με το Bust A Move, ε, αυτό ξεπερνά τη φαντασία και τον τολμηρότερου Δον Κιχώτη στο κυνήγι των ανεμόμυλων.

Η Victoria σε στιγμές μουσικής έμπνευσης.

Πλάκα-πλάκα, εδώ μειξάρετε τα αθάνατα τραγούδια των Spice Girls και με αυτό τον τρόπο γίνονται αιώνια, κτήμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μας.

(περί αυτού πρόκειται), δεν γίνεται μεγαλοφυΐα. Επιπλέον, πόση έμπνευση να έχεις, έρμε αναγνώστη;

Εις το χοροδιδασκαλειον

Τι σόι αριστούργημα θα είναι αυτό που θα δημιουργήσετε, εάν δεν μπορείτε να το συνοδέψετε με τα απαραίτητα χορευτικά βήματα; Αυτή την κρίσιμη όσο και απαραίτητη αποστολή αναλαμβάνει ο κλασικός μαύρος χορευταράς, βγαλμένος από την all-time classic disco των '70s. Ο μυημένος τύπος θα σας μάθει 9, άντε 10 κινησούλες, τις οποίες εσείς θα αναλάβετε να κοινοποιήσετε στις λοιπές Spice. Το εκπληκτικό στην όλη υπόθεση είναι ότι δεν απαιτείται η παραμικρή προσπάθεια για να ανταποκριθείτε στο όλο εγχείρημα.

Τόσο η διαδοχή των κινήσεων όσο και η αποστήθισή τους είναι τόσο απλές και γίνονται τόσο ανεμπόδιστα, ώστε ο κακόμοιρος ο Parrapa θα κοκκίνιζε από την ντροπή του, μπλεγμένος στα απαιτητικά και μπιτάτα ραπ του δικού του παιχνιδιού. Πράγματι, στην ταχύτητα και το ρυθμό που απαιτούνται μπορεί κάλλιστα να ανταποκριθεί με περισσή χάρη έως κι ένα από τα ζόμπι του Resident Evil, και μάλιστα όχι ένα από τα bosses.

Save en'go

Οταν τελικά κατανοήσετε το περίπλοκο (χμ...) και χρονοβόρο (μαμά, άσε με, θέλω να κοιμηθώ λίγο ακόμη...) στιλ χορού, είστε έτοιμοι να διδάξετε και τα υπόλοιπα κορίτσια. Αλλά μη φοβάστε...Το παιχνίδι μέσω απλών ερωτήσεων σας απαλλάσσει από το όλο πόνημα.
Για παράδειγμα, ρωτά το σοφό παίγνιο:
- Θέλετε ό,τι καταφέρατε εσείς να το μάθουν και οι υπόλοιπες κοπέλες;
- Ναιαιαιαι! απαντάτε χωρίς χρονοτριβή.
- Μήπως θέλετε αυτό να γίνει γρήγορα, να το σώσετε, να πάμε στα σπίτια μας;
- Ναι.
Ετσι αυτομάτως όλες οι κοπέλες μαθαίνουν τα λιγοστά βήματα, χωρίς εσείς να κουνήσετε το δαχτυλάκι σας και -βεβαίως βεβαίως- φτάνει -αισίως- η μεγάλη στιγμή...

Φωτα - Προβολεις - (χασμουρητο -) και... παμε!

Υπό τους ζεστούς προβολείς του τηλεοπτικού στούντιο και τη θερμή καθοδήγηση του gay σκηνοθέτη, τα κορίτσια ετοιμάζονται για τη μεγαλύτερη πρόκληση της καριέρας τους: να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν playback το mixing έκτρωμα που έχετε κατασκευάσει και να επαναλάβουν με χάρη τα 5 χορευτικά βήματα που τις μάθατε.

Αλλά μην ανησυχείτε. Οποιο και να είναι το αποτέλεσμα, ούτε χάνετε ούτε κερδίζετε τίποτα πέρα από το χειροκρότημα του κοινού (που ως γνωστόν είναι η μεγαλύτερη ανταμοιβή του καλλιτέχνη). Αντ' αυτού, μόλις διεκπεραιώσετε τη συγκλονιστική εμφάνισή σας, μία από τις κοπέλες αναλαμβάνει το δύσκολο έργο: να σας "αφήσει μπουκάλα" ύστερα από ένα τέταρτο υπερβατικής εμπειρίας με τις Spice Girls. "Great show, got to goooo" σας λένε τραγουδιστά και μένετε σύξυλοι.

Για να μη μας λετε κακους...

Μην ξεχάσετε να αφεθείτε στα αμφίβολα θέλγητρα του Spice-net, όπως θέλει να ονομάζεται, δηλαδή ενός 15λεπτου βίντεο κάκιστης ποιότητας για PlayStation, όπου τα κορίτσια απαντούν σε αφελείς ερωτήσεις για fans και τα λένε όλα (ή σχεδόν όλα, αφού κανείς δεν τις ρωτά τι ποινή προβλέπεται για το συγκεκριμένο παιχνίδι που μας φόρτωσαν).

Επειδη ομως αλλο κακια κι αλλο εποικοδομητικη κριτικη...

Το παιχνίδι είναι μάπα. Για την ακρίβεια πρόκειται για μια κακοστημένη διαφήμιση, ένα καταχραστικό της υπομονής μας παιχνίδι με τα νεύρα μας, μια τεράστια απογοήτευση. Ισως κάτω από ένα άλλο πρίσμα, τι να πω, θα έστεκε ως μια απόπειρα για ρεκλάμα και όχι για παιχνίδι. Το ζητούμενο όμως είναι το κατά πόσο είστε διατεθειμένοι να σκάσετε τα λεφτουδάκια σας ώστε, κάθε φορά που θα ανοίγετε την κονσόλα σας, η οθόνη να πλημμυρίζει από τα χαρούμενα κοριτσόπουλα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	7/10
ΗΧΟΣ	7/10
GAMEPLAY	2/10
ΑΝΤΟΧΗ	1/10

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **35%**

Απλώς...πατάτα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Ela vre!

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Columns: ΩΡΕΣ, ΗΜΕΡΕΣ, ΕΒΔΟΜ., ΜΗΝΕΣ — Rows: ΣΥΝΕΧΩΣ, ΣΥΧΝΑ, ΣΠΑΝΙΑ, ΠΟΤΕ — ONE PLAYER / MULTIPLAYER: ΟΧΙ

POINT BLANK

ΠΟΤΕ ΗΤΑΝ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΣΑΤΕ ΤΟΝ ΗΧΟ ΜΙΑΣ ΣΦΑΙΡΑΣ ΝΑ ΠΕΡΝΑ ΞΥΣΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΥΤΙ ΣΑΣ;

Καλά θα κάνετε να το θυμηθείτε!

Μέχρι πριν από λίγο καιρό ήταν λίγα τα παιχνίδια που αξιοποιούσαν τα Lightguns (όπως το G-Con 45 της Namco) που υπήρχαν για το Playstation. Ωσπου μια μέρα η Sony έκανε το θαύμα της. Εφερε στην Ευρώπη σε έκδοση PAL το ήδη πετυχημένο στην Ιαπωνία shoot'em up Gun Bullet, που χρησιμοποιεί το όπλο της NAMCO. Το Point Blank, όπως μετονομάστηκε, είναι ένα παιχνίδι που τεστάρει τα ρεφλέξ και τις ικανότητές σας στη σκοποβολή σε πολύ μεγάλο βαθμό. Παρ' ότι η υπόθεση εκτυλίσσεται σε 2D περιβάλλον, ο χειρισμός του με το G-CON 45 είναι τόσο φιλικός, ώστε δεν θα σας αφήνει να ξεκολλήσετε από την οθόνη. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ολοκληρώσετε κάποια τεστ σκοποβολής με ταχύτητα και ακρίβεια, για να συνεχίσετε παρακάτω. Οι δοκιμασίες που θα περάσετε θα είναι πάρα πολλές και ποικίλες. Σε κάποιες από αυτές θα πρέπει να σκοτώσετε μερικούς νίντζα διαθέτοντας άπειρες σφαίρες, ενώ σε άλλες σας δίνονται έξι σφαίρες και μόνο πέντε δευτερόλεπτα, προκειμένου να πετύχετε ένα φύλλο που πέφτει από ένα δέντρο. Στη συνέχεια θα πρέπει να διαλύσετε ορισμένους αστεροειδείς προτού πέσουν στη Γη (σας θυμίζει κάτι;), να πυροβολήσετε μερικά ζωάκια από πλαστελίνη, να ταιριάξετε δύο όμοιες εικόνες και άλλα πολλά. Επίσης μπορείτε να προπονηθείτε σε όποια πίστα θέλετε, προτού αρχίσετε το κυρίως παιχνίδι.
Το Point Blank δεν απευθύνεται μόνο σε μοναχικούς πιστολέρο, αφού υποστηρίζει τη συμμετοχή ακόμα ενός επίδοξου Λούκι Λουκ. Αυτό ανεβάζει στα ύψη την εθιστικότητα και την αντοχή του παιχνιδιού, καθώς θα μπορείτε να ανταγωνιστείτε τους φίλους σας ή ακόμα και να παίξετε σε ομάδες των δύο.
Γενικά το παιχνίδι είναι πολύ καλό και αξίζει να το αποκτήσετε - μαζί με το G-CON 45, εάν δεν το έχετε ήδη από το Time Crisis-, χάρη στο ρεαλισμό που το διακρίνει τεστάροντας τις αληθινές ικανότητές σας στη σκοποβολή.
Αγοράστε το, λοιπόν, και προσέξτε τους πολυελαίους του σπιτιού σας...



Βρείτε το ζωάκι που ταιριάζει με αυτό στην κορυφή και πυροβολήστε το ανάμεσα στα μάτια. Bullseye.

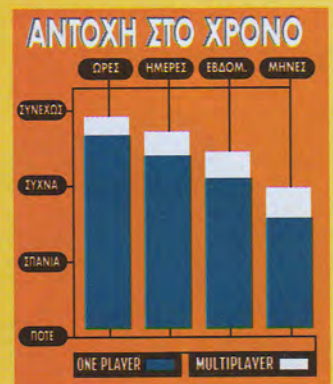






Ουπς! Τελικά είναι πολύ εύκολο να πετύχεις αυτούς τους αθώους πολίτες.





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony
Διάθεση: Sony Hellas

Single Player · Multiplayer · LightGun · Memory Card

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 90%

Διασκεδάστε με όπλα, χωρίς προβλήματα με το νόμο!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Time Crisis
Die Hard Trilogy

Του Κώστα Δότσου

GT 64

ΑΓΩΝΕΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ GT ΣΕ ΠΙΣΤΕΣ ΑΠΟ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ. ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΚΑΛΟ, ΕΙΝΑΙ ΟΜΩΣ;

Του Νίκου Αθανασούλη

ΑΤΕΛΕΙΩΤΑ ΓΚΑΖΙΑ;



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Ocean


Single Player


Multiplayer


Cartridge


Controller Pak

Οταν άκουσα ότι θα βγει παιχνίδι με αγώνες αυτοκινήτων GT για το N64 χάρηκα. "Ευτυχώς" είπα από μέσα μου "να ένα racing game που θα χτυπήσει το GT του PSX", γνωρίζοντας βέβαια τις δυνατότητες του N64. Ετσι, δεν έβλεπα την ώρα να καθηλωθώ μπροστά στην τηλεόραση για να παίξω το καινούριο racing παιχνίδι για το N64. Βλέποντας βέβαια την εταιρία που έφτιαξε το παιχνίδι (Ocean - Imagineer) απογοητεύτηκα λιγάκι, γιατί θυμήθηκα την πρώτη -αποτυχημένη- προσπάθειά της με το MRC. Σκέφτηκα ότι ίσως είναι απλά μια προκατάληψη και αμέσως οι κακές σκέψεις παραμερίστηκαν. Βάζω λοιπόν το cartridge μέσα στο Nintendo, ανοίγω το διακόπτη στο ON, παίρνω το χειριστήριο και περιμένω.

ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Μετά τις εισαγωγικές οθόνες (καλές ως ένα σημείο, αλλά μην περιμένετε και το video του GRAN TURISMO του PSX) ακολουθούν οι πρώτες επιλογές, οι οποίες είναι οι κλασικές Championship, Time Trial και Battle (για τους κακούς). Διαλέγω για αρχή το TIME TRIAL MODE και προχωρώ ακάθεκτος για το επόμενο μενού που είναι η επιλογή αυτοκινήτου. Ιδού η πρώτη -πώς το λέτε εντώ στο Ελλάντα- έκπληξη. Αντί για τα αυτοκίνητα τουρισμού που ξέρουμε, διαπιστώνω ότι το παιχνίδι περιλαμβάνει μόνο SUPRA, SKYLINE, NSX και παρεμπιπτόντως μία LAMBORGHINI και μία PORSCHE 959. Οχι ότι έχω κάτι με τα NSX και SUPRA αλλά, ρε παιδιά, χάθηκε ο κόσμος να βάλετε πέντε αυτοκίνητα παραπάνω; Βέβαια, με είχαν πληροφορήσει ότι το παιχνίδι στηρίζεται στους αγώνες τουρισμού που γίνονται στην Ιαπωνία, ωστόσο δεν κυκλοφορεί μόνο στην Ιαπωνία αλλά σε όλο τον κόσμο. Καθώς μάλιστα είναι βασισμένο στα αυτοκίνητα της Ιαπωνίας, οδηγοί και σπόνσορες είναι όλοι από εκεί. Ετσι τα ονόματα των οδηγών είναι κάτι περίεργα όπως Yamasoto, Kurosava (κάτι μου θυμίζει αυτό), Kameishi και, ω του θαύματος, έχει και δύο-τρία ονόματα Ευρωπαίων ή Αμερικανών. Τέλος πάντων. Διαλέγω ένα SKYLINE και ξεκινώ για το επόμενο μενού όπου επιλέγω το επίπεδο δυσκολίας, την πίστα και τη διάρκεια του αγώνα. Αφού τελειώνω και με αυτά, πάω στο επόμενο και τελευταίο μενού όπου γίνεται η ρύθμιση του αυτοκινήτου. Τώρα, έρχεται και το



Το κτίριο που βλέπετε είναι το ιαπωνικό κοινοβούλιο. Είπαμε, υπάρχει λεπτομέρεια.



Ο οδηγός της PORSCHE εδώ συμπεριφέρεται όπως οι περισσότεροι κλασικοί Ελληνες οδηγοί. Κλείνει μια SUPRA GT για να κερδίσει θέση.



Τελικά είμαι πολύ κακός. Τον πέταξα έξω μπας και βγω πρώτος.



"Μια στάση εδώ, μια στάση εκεί..." συγγνώμη, παιδιά, παρασύρθηκα. Απλά ένα PIT STOP έκανα για να αλλάξω λάστιχα.



Η πίστα του Τόκιο προσφέρεται για πολλά γκάζια αλλά με το αυτοκίνητο καλά ρυθμισμένο.

δεύτερο παράπονο: οι πίστες. Είναι τρεις (ναι, καλά διαβάσατε) συν μία κρυφή και άλλες έξι που είναι οι ίδιες με τις πρώτες αλλά κάπως μεγαλύτερες ή παίζονται ανάποδα. Χάθηκε ο κόσμος, βρε παιδιά, να βάζατε καμιά δεκαπενταριά πίστες σε διάφορες συνθήκες (βροχή, ομίχλη, χιόνι) και μετά τις ανάποδες για να υπάρχει και λίγο ενδιαφέρον; Μάλλον πρέπει να



Εδώ μια SUPRA GT προσπαθεί για την εσωτερική, αλλά χλωμό το βλέπω.

Καλές οι πίστες αλλά πολύ λίγες.

έχουν έλλειψη φαντασίας οι δημιουργοί του εν λόγω παιχνιδιού και δεν ήξεραν τι πίστες να φτιάξουν. Νόμιζαν ότι βάζοντας δύο φουρκέτες και πέντε κλειστές στροφές συνδεμένες με δύο-τρεις ευθείες καθάρισαν. Και μη μου πείτε ότι η χωρητικότητα των cartridges του N64 είναι μικρή, γιατί έχουμε δει τόσα και τόσα παιχνίδια με πολύ πλούσιο περιεχόμενο. Αν και έριξα αρκετή



Στην επόμενη στροφή θα μάθει πώς κλείνουν τον αντίπαλο.

χολή μέχρι στιγμής, υπάρχει και συνέχεια. Πάντως, πληροφοριακά, το καταλληλότερο στήσιμο για έναν αρχάριο ή έστω και έμπειρο οδηγό είναι να χρησιμοποιήσει μαλακά ελαστικά, σκληρές αναρτήσεις μπρος-πίσω και αναλόγως την πίστα να κανονίσει τις αεροτομές και το κιβώτιο ταχυτήτων. Στις πίστες (μιλάω λες και είναι πολλές) με ευθείες και κοφτές στροφές οι αεροτομές πρέπει να είναι στο TOP SPEED και το κιβώτιο στο HIGH, ενώ στις πολλές στροφές και λιγότερες ευθείες οι αεροτομές στο DOWNFORCE και το κιβώτιο στο LOW.



ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΤΟΥ GT 64

Το παιχνίδι έχει μερικά από τα καλύτερα αυτοκίνητα που τρέχουν σε τέτοιου είδους αγώνες όπως TOYOTA SUPRA, NISSAN SKYLINE, HONDA NSX, LAMBORGHINI DIABLO, PORSCHE 959. Ας γνωρίσουμε όμως τις ομάδες και τις δυνατότητές τους.



5ZIGEN SUPRA.
Τώρα με τέτοιο όνομα ομάδας τι περιμένετε; Τέλος πάντων, αν αλλάξετε αμορτισέρ πίσω και λάστιχα πάει καλύτερα.



AVEX DOME MUGEN NSX.
Τίποτα άλλο δεν είχαν να γράψουν; Αυτό το αυτοκίνητο έτσι όπως είναι, καλά είναι. MUGEN είναι αυτή.



CALSONIC SKYLINE.
Σε αυτό το NISSAN καλύτερα να αλλάξετε τα λάστιχα.



CASTROL TOM'S SUPRA.
Απ' ό,τι φαίνεται ρώτησαν κάποιον TOM πώς να ονομάσουν την ομάδα τους.

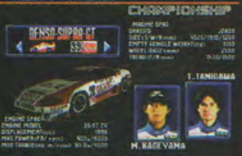


CASTROL CERUMO SUPRA.
Το αυτοκίνητο αυτό θέλει αλλαγή στα λάστιχά του.



CASTROL TOM'S OTHER SUPRA.
Τελικά αυτόν τον TOM τον βάφτισαν σε κολυμπήθρα μετριοφροσύνης.





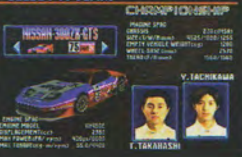
DENSO SUPRA GT.
Γιατί υπήρχε περίπτωση να είναι απλή η SUPRA και να τρέχει σε αγώνες GT;



JLOC DIABLO GTR.
Τώρα εδώ μάλλον μας δουλεύουν. Φαίνεται ότι διαφημίζουν σύστημα κλειδώματος για αυτοκίνητα.



KURE R33.
Αυτοί φαίνεται πως είναι φανατικοί με τους CURE. Υπάρχουν και χειρότερα.



NISSAN 300ZX GTS.
Πιο μπουρούχα αυτοκίνητο δεν υπάρχει. Από επιτάχυνση τίποτα. Ούτε σταματημένο τρόλεϊ δεν περνάει.



RAYBRIC NSX.
Καλό αυτοκίνητο σε ό,τι αφορα την επιτάχυνση, αλλά θέλει αλλαγή στα αμορτισέρ.



SOKOKEIBI PORCHE.
Είδα και έπαθα να γράψω αυτό το όνομα. Παρακαλώ, όποιος ξέρει πώς προφέρεται να τηλεφωνήσει στο 090 456 763 88888.



UNISIA JECS SKYLINE.
Εδώ έχω την εξής απορία; Ονομα γυναίκας είναι αυτό ή διαφημίζουν κάτι;



ZEXEL SKYLINE.
Αλλο ένα SKYLINE. Φαίνεται ότι η NISSAN πάει να πάρει τα πρωτεία από την TOYOTA μπας και κερδίσει κανέναν αγώνα.



Φτιάχνοντας το αυτοκίνητο κομμένο και ραμμένο στα μέτρα σας, μη φοβάστε κανέναν.

ΦΟΒΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Ενα από τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού είναι τα πολύ καλά γραφικά του. Τα αυτοκίνητα είναι σχεδιασμένα με λεπτομέρεια, ενώ και τα εφέ, όπως το "σκάσιμο" του turbo στα κατεβάσματα, είναι πολύ καλά. Επίσης οι πίστες του παιχνιδιού και οι γύρω χώροι είναι φτιαγμένοι με προσοχή και προσθέτουν αληθοφάνεια στο σκηνικό. Ευτυχώς δεν το παρακάνανε με την εξομάλυνση των πολυγώνων ώστε να είναι θολά. Το frame rate δεν είναι και το καλύτερο που έχουμε δει. Οταν μάλιστα βλέπετε τη δράση έξω από το αυτοκίνητο, η αίσθηση της ταχύτητας δεν είναι ρεαλιστική. Θα μπορούσε να γίνει πολύ καλύτερη δουλειά σε αυτόν τον τομέα όπως στο TOP GEAR RALLY. Αν όμως προτιμάτε την εσωτερική θέση οδήγησης, τότε τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα.

ΗΜΙΚΡΑΝΙΕΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα και πολλά εφέ είτε δεν ακούγονται καλά είτε δεν υπάρχουν καθόλου (π.χ. το χαρακτηριστικό σφύριγμα του

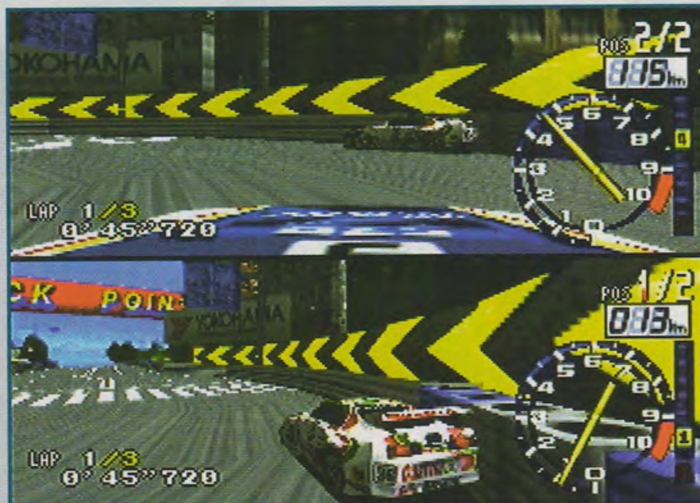
Το GT 64 θα μπορούσε να είναι φοβερό, αλλά κάπου πήρε λάθος στροφή.



Σταμάτησα για ένα καφεδάκι, καθώς ο αντίπαλος δεν φαινόταν πουθενά.



Ενα ανεπιθύμητο γλίστρημα και κάνεις χορευτικές φιγούρες.

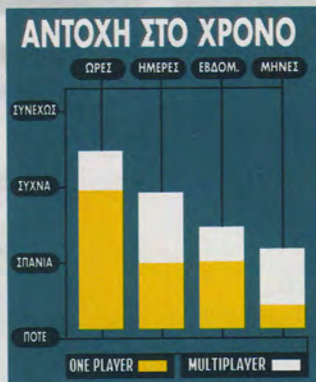


Αλλάζοντας σε οπτική πρώτου προσώπου, το frame rate του παιχνιδιού γίνεται καλύτερο.



Τελικά τα κατάφερα να βγω πρώτος.

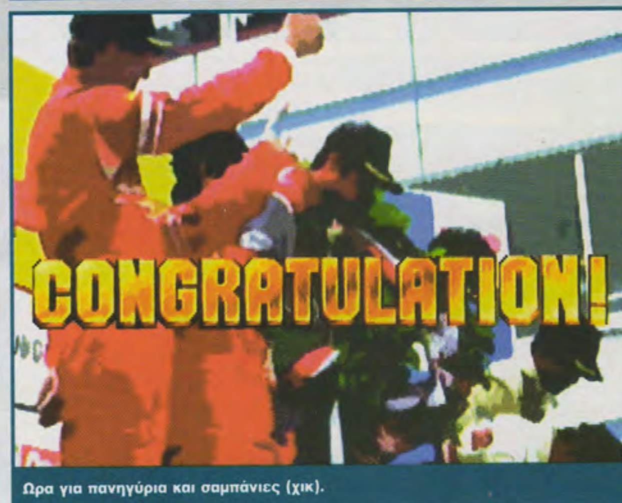
turbo). Ετσι ακούγεται περισσότερο η μηχανή, ο ήχος της οποίας καταντά ενοχλητικός και σε κάνει έπειτα από μία ώρα παιχνιδιού να αναζητάς απεγνωσμένα ασπιρίνες. Από εκεί και πέρα τίποτα! Ούτε ιαχές από τους υποτιθέμενους θεατές υπάρχουν, ενώ και ο ήχος των φρεναρισμάτων θυμίζει τρίξιμο από καθαρό πιάτο.
Σχετικά με το διπλό παιχνίδι, τα πράγματα -παρά τις προσδοκίες μου- δεν βελτιώνονται ιδιαίτερα. Ξέρουμε όλοι ότι κάποιοι τίτλοι, αν και είναι απαράδεκτοι στο κανονικό παιχνίδι, στο διπλό σκίζουν. Το GT 64 όμως δεν είναι ένας από αυτούς. Το μόνο θεωρητικά καλό είναι ότι κανονίζεις τον καιρό. Ξέρω, ξέρω, θα μου πείτε ότι προανέφερα ότι οι πίστες δεν περιέχουν καιρικές συνθήκες, κάτι τέτοιο όμως ισχύει για το CHAMPIONSHIP, το ARCADE και το TIME TRIAL. Μη φανταστείτε βέβαια κάτι το φοβερό, απλώς όταν επιλέγεις να



υπάρχει βροχή, τότε στα σπιναρίσματα πετάγονται λίγα νερά. Κατά τα άλλα δεν υπάρχει υποψία βροχής, ενώ παραμένει ανεπηρέαστη και η συμπεριφορά του αυτοκινήτου.

ΕΝ ΟΛΙΓΟΙΣ...

Τελικά το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν διαθέτει κάτι το αξιοσημείωτο. Δεν υπάρχει το στοιχείο εκείνο που θα σε εθίσει, που θα σε κολλήσει στο Nintendo. Φαίνεται ότι για να παίξετε ένα καλό racing game, θα πρέπει να αγοράσετε ένα PSX. Δυστυχώς το GT64 ακολούθησε τα βήματα του AEROFIGHTERS ASSAULT. Μπορούσε, αλλά δεν τα κατάφερε. Ισως η OCEAN να φτιάξει αργότερα κάτι πράγματι καλό. Μέχρι τότε όμως...



Ωρα για πανηγύρια και σαμπάνιες (χικ).



Στη θεωρία η DIABLO "ρίχνει" χαλαρά στο NSX, αλλά εδώ περιέργως συμβαίνει το αντίθετο.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	8/10
ΗΧΟΣ	6/10
GAMEPLAY	6/10
ΑΝΤΟΧΗ	6/10

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **68%**

Δεν ξεφεύγει από τη μετριότητα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Top Gear Rally, Diddy Kong Racing

BLOODY ROAR

ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΘΑ ΠΙΑΣΕΤΕ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ ΤΟ ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ VIRGIN ΚΑΙ ΤΗΣ HUDSON ΘΑ ΤΟ ΛΑΤΡΕΨΕΤΕ!

ΞΥΠΝΑΕΙ ΤΟ ΖΩΟ ΜΕΣΑ ΣΟΥ!

Του Παύλου Παπαπαύλου

Λένε ότι η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται. Ετσι συμβαίνει και με την εισαγωγή του Bloody Roar, ίσως την πιο ρυθμική που έχει εμφανιστεί σε fighting game στο PlayStation. Ενα γρήγορο μουσικό κομμάτι ακολουθεί τις εναλλαγές των εικόνων και εντυπωσιάζει τον παίκτη. Μέσα από φανταχτερά γραφικά ξεδιπλώνεται η ιστορία καθενός από τους 8 χαρακτήρες που συμμετέχουν σε αυτό το παιχνίδι. Ακόμα και αν το νούμερο σας φαίνεται μικρό, μη βιάζεστε να κρίνετε το παιχνίδι: δεν θα καταφέρετε να το χορτάσετε εύκολα. Αρκετά όμως με αυτά. Σας αφήνουμε να απολαύσετε την εξαιρετική εισαγωγή! Μόλις τη μάθετε απέξω, ρίξτε μια ματιά στις επιλογές που έχετε από το κυρίως μενού. Πρώτα απ' όλα θα δείτε την επιλογή "Στιλ παιχνιδιού". Εδώ μπορείτε να διαλέξετε το Arcade mode, στο οποίο νικώντας με τη σειρά τους υπόλοιπους χαρακτήρες θα φτάσετε μέχρι τον τελικό κακό, ή το κλασικό διπλό παιχνίδι (ευκαιρία να ξαναπλακώσετε στο ξύλο το μικρό σας αδελφάκι). Μια επιλογή 3 σε 1 είναι το Extra mode. Περιέχει τα modes Time Attack, Survival και Practice, που έχουμε συναντήσει και σε άλλα παιχνίδια του είδους. Μια νέα δυνατότητα είναι το Watch mode, όπου διαλέγετε χαρακτήρες και τους βλέπετε να παλεύουν χωρίς εσείς να κουνάτε ούτε το δαχτυλάκι σας. Τέλος υπάρχει το Records mode, όπου καταγράφονται και κρατούνται αν θέλετε τα High Scores. Τα options του Bloody Roar όμως δεν εξαντλούνται εδώ, αφού στο Art Gallery θα μπορέσετε να θαυμάσετε ζωγραφιές και videos των χαρακτήρων.


Η στιγμή της μεταμόρφωσης σε τέρας. broar4.tga: Εντυπωσιακή λαβή από τον μεταμορφωμένο σε χιμπαντζή Greg.







Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Virgin Interactive


Single Player



Multiplayer


Memory Card

ΨΙΤ, ΨΙΨΙΝΑ...

Ενα ατού κάθε μαχητή σε αυτό το παιχνίδι είναι η μεταμόρφωσή του σε κάποιο ζώο. Ετσι η Yugo μεταμορφώνεται σε λύκο, ο Gado σε λιοντάρι, ο Backuryu σε τυφλοπόντικα, η Mitsuko σε αγριογούρουνο, ο Long σε τίγρη, η Alice σε λαγό, ο Greg σε πίθηκο και τέλος η Fox σε αλεπού. Οταν ένας μαχητής μεταμορφωθεί σε ζώο, μπορεί να καταφέρει πολύ πιο βίαια χτυπήματα, ενώ μπορεί να αυξήσει ακόμα περισσότερο τη δύναμη και την ορμητικότητά του αν ενεργοποιήσει το Rave mode του παιχνιδιού. Η νίκη έρχεται είτε με μηδενισμό της ενέργειας του αντιπάλου είτε με πέταγμά του έξω από την αρένα (αφού πρώτα σπάσουν τα προστατευτικά κιγκλιδώματα).



ΤΙ ΘΑ ΔΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΙ ΘΑ ΑΚΟΥΣΟΥΜΕ

Οι χαρακτήρες και σε αυτό το παιχνίδι αποτελούνται από εκατομμύρια πολύγωνα. Η σχεδίαση εδώ είναι πολύ καλή και δεν θα δείτε ξεκάρφωτα γραφικά να κόβουν βόλτες στην οθόνη σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η κίνηση είναι απόλυτα ομαλή και οι



Στις επιλογές του παιχνιδιού μπορείτε να καθορίσετε και το μέγεθος των χαρακτήρων. Εδώ τους βλέπετε σαν υδροκέφαλα μωρά.



Πετάει, πετάει... ο Yugo.





Η Fox κοιτάει αφ' υψηλού τη Yugo.

μαχητές δεν δείχνουν ξεκομμένοι από την τρισδιάστατη αρένα όπως συμβαίνει σε άλλα παιχνίδια. Στον τομέα των γραφικών θα εντυπωσιαστείτε ιδίως από τον τρόπο που τελειώνει μια μάχη. Κατά το τελειωτικό χτύπημα, η οθόνη σας θα γεμίσει από εντυπωσιακά χρωματικά εφέ, ενώ θα βλέπετε σε επανάληψη τις θανάσιμες τελευταίες κινήσεις του νικητή.
Ο ήχος, από την άλλη, είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτικός. Τα εφέ είναι πολύ καλά, αλλά αυτό που ξεχωρίζει είναι η τρομερή μουσική κατά τη διάρκεια της μάχης, που δένει άψογα με τη δράση. Κάθε νότα αντιστοιχεί και σε ένα δυνατό χτύπημα στον αντίπαλο και δύσκολα θα μείνετε ασυγκίνητοι από τις μουσικές επιδόσεις του παιχνιδιού.

Χειρισμος

Η Virgin και η Hudson έκαναν για άλλη μία φορά το θαύμα τους.

ΤΙ ΚΡΥΒΕΙ ΤΟ BONUS MENU;

Αυτό το μενού σας επιτρέπει να ενεργοποιήσετε κάποιες επιλογές που είναι "κλειδωμένες". Να πώς θα τις ξεκλειδώσετε:

Big Arm Type
Τερματίστε το παιχνίδι χωρίς να χρησιμοποιήσετε continues.

No Gauge Mode
Τερματίστε το παιχνίδι με τη Yugo σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και πάνω.

Camera Mode
Τερματίστε το παιχνίδι με την Alice σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και πάνω.

No Lighting Mode
Τερματίστε το παιχνίδι με τον Long σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και πάνω.

No Guard Mode
Τερματίστε το παιχνίδι με τον Gado σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και πάνω.

No Wall Mode
Τερματίστε το παιχνίδι με τη Mitsuko σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και πάνω.

Wall Display Off
Τερματίστε το παιχνίδι με τη Fox σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και πάνω.

Vitality Recover
Τερματίστε το παιχνίδι με τον Bakuryu σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και πάνω.

Small Stage
Τερματίστε το παιχνίδι με τον Greg σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και πάνω.

Μόλις τα καταφέρετε, θα προστεθούν αυτές οι δύο πίστες στο Practice mode.

Big Stage
Νικήστε δέκα ή περισσότερους χαρακτήρες στο Survival Mode. Μόλις τα καταφέρετε, θα προστεθούν αυτές οι δύο πίστες στο Practice mode.

Slant Move
Τερματίστε το Time Attack mode σε λιγότερο από δέκα λεπτά. Τώρα οι χαρακτήρες μπορούν να κινούνται προς και από την οθόνη όπως και στο Toshinden πατώντας L1 η L2.

Afterimage Mode
Τερματίστε το παιχνίδι σε επίπεδο δυσκολίας από τέσσερα και επάνω με όλους τους χαρακτήρες. Ετσι την ώρα που μάχεστε στο φόντο θα φαίνονται motion-blurred γραφικά εφέ, αντί για τις εικόνες που πριν υπήρχαν.

Sailor Alice
Τερματίστε το παιχνίδι με την Alice σε επίπεδο δυσκολίας έξι ή παραπάνω χωρίς να χρησιμοποιήσετε continues. Ετσι, θα καταφέρετε να τη ντύσετε με ρούχα Sailor Moon.



Η Alice αστράφτει και βροντάει μπροστά στον Greg.



Ηοχεδίαση των χαρακτήρων είναι εξαιρετική.



Η βασική ιδέα διαφέρει από αυτή παρόμοιων fighting games, αφού οι χαρακτήρες μπορούν να μεταμορφωθούν σε άγρια ζώα έτοιμα να σας κατασπαράξουν.

Κάθε πάτημα στο χειριστήριο αντιστοιχεί και σε μια άμεση κίνηση στην οθόνη. Οι χαρακτήρες, εκτός από τις standard, διαθέτουν και πολλές σούπερ κινήσεις, τις οποίες δεν θα αργήσετε να βρείτε. Βέβαια, πάρα πολλές κινήσεις για κάθε χαρακτήρα θα βρείτε και στο βιβλιαράκι οδηγιών που προσφέρεται με το παιχνίδι, ωστόσο ακόμα και αν δεν είστε από τους τύπους που μελετούν τα manuals προτού παίξουν ένα παιχνίδι, δεν θα έχετε πρόβλημα να βρείτε αρκετούς συνδυασμούς πλήκτρων.

Το Bloody Roar έχει να προσφέρει πολλά σε έναν fan των fighting games χωρίς να ξεφεύγει από το προκαθορισμένο κλίμα τους. Θα αποτελέσει σίγουρα καλό οιωνό για τα fighting games που θα ακολουθήσουν. Με πολύ καλά γραφικά και ήχο που συναρπάζει θα σας κρατήσει κολλημένους στο PlayStation σας για πολύ καιρό!





Οι Mitsuko και Bakuryu τα λένε σ φιλικούς τόνους!

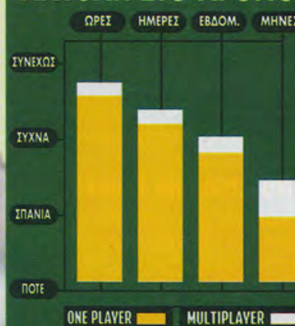
PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ **95%**

Ανήκει στο club των κορυφαίων beat'em up.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Tekken 2, Tekken 3, Toshinden 3



WRECKIN' CREW

Η TELSTAR ΒΡΗΚΕ ΤΗ ΦΟΡΜΟΥΛΑ ΓΙΑ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΙ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ KART GAME ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΒΓΕΙ ΠΟΤΕ ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION.

Της Βίκυς Γαρυφαλλίδου

Περσινά, ξινά σταφύλια;

Δεν μπορούμε να το πιστέψουμε ότι έχει περάσει τόσο πολύς χρόνος από τότε που παρουσιάστηκαν τα πρώτα previews για το Wreckin' Crew. Πώς περνά ο καιρός... Επιτέλους, όμως, η τελική έκδοση του έφτασε στα χέρια μας και, όπως όλα δείχνουν, άξιζε την αναμονή. Το παιχνιδάκι είναι ένας συνδυασμός -κατά κάποιο τρόπο- του Mario Kart και του Diddy Kong Racing. Καθώς κάνετε τις βόλτες σας μέσα στις καλοσχεδιασμένες πίστες, την προσοχή σας θα τραβήξουν οι μικρές λεπτομέρειες στο πολύχρωμο background και ταυτόχρονα τα διάφορα happenings που εκτυλίσσονται στην οθόνη σας. Με λίγα λόγια, έξω στους δρόμους γίνεται "της τρελής", και θα σας πάρει μερικούς αγώνες μέχρι να συνηθίσετε τις απότομες στροφές και τα διαβολικά τοποθετημένα φορτηγάκια.


Τα καρτουνίστικα γραφικά ταιριάζουν απόλυτα στο πνεύμα αυτών των τρελών αγώνων.


Ο χειρισμός των αυτοκινήτων είναι εξίσου καλός με τα γραφικά. Παρ' όλα αυτά η σκίαση ήθελε λίγη δουλειά ακόμη.

Εκτός από τα εμπόδια, όμως, θα πρέπει να εξοικειωθείτε και με τα power-up του παιχνιδιού. Η επιτυχία στο Wreckin' Crew έρχεται με τη γρήγορη οδήγηση και την αποτελεσματική χρήση των διάφορων όπλων και των power-up, όπως είναι οι δυναμίτες, οι τηλεμεταφορείς, οι ασπίδες, τα kit επισκευών κ.ά. Υπάρχουν πέντε κύπελλα που περιμένουν εσάς για να τα κατακτήσετε, νικώντας σε είκοσι διαφορετικές πίστες, ενώ το Wreckin' Crew προσφέρει επιπλέον πολλούς εναλλακτικούς τρόπους multiplayer παιχνιδιού. Ετσι, μπορείτε να συμμετάσχετε σε split-screen αγώνες ή σε arcade αναμετρήσεις, ενώ υπάρχει κι ένα mode που προσφέρει μια γεύση adventure, αφού σας αναθέτει να ψάξετε τα μυστικά κλειδιά του παιχνιδιού. Βρείτε και τα τέσσερα κρυμμένα κλειδιά και θα μπορέσετε να παίξετε με έναν κρυφό χαρακτήρα, τον Bizley the Biker, στο Challenge Cup.
Τα γραφικά είναι πολύ καλοφτιαγμένα, ενώ το παιχνίδι είναι γεμάτο έξυπνες ιδέες. Ετσι, θα βρείτε διάφορες μυστικές πίστες, ευκαιρίες να κόψετε δρόμο, διακόπτες να ενεργοποιήσετε και πολλά άλλα.
Το κύριο μειονέκτημα που εντοπίσαμε είναι η ενοχλητική αλλαγή της οπτικής γωνίας του οχήματός σας σε μερικά σημεία της πίστας, έτσι ώστε να χάνετε εύκολα την αυτοσυγκέντρωσή σας. Κατά τα άλλα, από τεχνική άποψη το Wreckin' Crew είναι πλήρες. Η ταχύτητά του κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, ενώ ο χειρισμός είναι πάρα πολύ καλός και θα σας δώσει τα περιθώρια να δείξετε την επιδεξιότητά σας. Ασφαλώς θα ήταν καλύτερο αν είχε περισσότερες πίστες και μεγαλύτερη ποικιλία οχημάτων για να διαλέξετε, αλλά θα μείνετε αρκετά ικανοποιημένοι κι από αυτά που ήδη υπάρχουν.
Το Wreckin' Crew θα σας διασκεδάσει και σίγουρα αποτελεί μια... σουρεαλιστική εναλλακτική πρόταση.
Εμπρός, λοιπόν, αφεθείτε στην τρέλα του φανταστικού!



ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **83%**

Ενα καλοσχεδιασμένο λουναπάρκ!

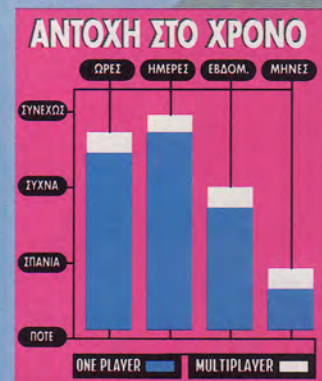
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Formula Karts: SE
Ayrton Senna's Kart Dual


Κάθε οδηγός έχει ένα μυστικό όπλο και μερικά άλλα ειδικά, όπως αυτόν τον τεράστιο τυφώνα. Μπορείτε να κλείσετε το δρόμο στον αντίπαλο πατώντας τα L1 + R1 ταυτόχρονα.



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Telstar
Διάθεση: Dionic





MORTAL K

Οπαδοι των beat'em up, ενωθειτε! Ηρθε το πρωτο αξιολογο Mortal Kombat για το N64!


Τα ενεργειακά πυρά του Quan Chi είναι διαβολικά - ένα τεράστιο πράσινο κρανίο, που καταβροχθίζει τον αντίπαλο!

Αίμα... πολύ αίμα!



Οταν πρωτοεμφανίστηκε, το Mortal Kombat ήταν μια επαναστατική ιδέα. Περιλάμβανε τα συνηθισμένα στοιχεία των παιχνιδιών beat'em up, ενώ πρόσθετε κάτι το εντελώς νέο: πολύ αίμα! Τα παιδιά το αγάπησαν, οι γονείς το αντιπάθησαν. Μερικοί μάλιστα είπαν ότι η βία του παιχνιδιού θα ενθάρρυνε τα παιδιά να αντιγράψουν τις πράξεις στον πραγματικό κόσμο. Πάντως εμείς ακόμη περιμένουμε να δούμε το πρώτο οκτάχρονο παιδί που θα βγάλει τη σπονδυλική στήλη του συνομήλικού του σε κάποια παιδική χαρά. Μέχρι τότε, όμως, αρπάξτε τα χειριστήριά σας, απολαύστε τις βιαιότητες των χαρακτήρων και... μην ακούτε τίποτα...

Το Mortal Kombat 4 επεκτείνει την υπερβολική βία με νέες, ακόμη πιο βάρβαρες κινήσεις - και δεν αναφερόμαστε μόνο στα fatalities. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα από 15 χαρακτήρες κι έναν άγνωστο μέχρι τώρα αριθμό κρυφών χαρακτήρων, συμπεριλαμβανόμενου του καραφλού, αδηφάγου Goro. Πάντως το σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι αποτελεί τον πρώτο τίτλο στη σειρά των Mortal Kombat που απεικονίζεται τρισδιάστατα.

Να Εχει Κανεις 3D η Να Μην Εχει...

Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι κατασκευασμένοι με ένα εντυπωσιακό τρισδιάστατο σύστημα και οι αρένες, αντί να είναι επίπεδες, απεικονίζονται κι αυτές τρισδιάστατα. Παρ' όλα αυτά η κίνηση των ηρώων και η δράση είναι πλευρικές, όπως συνέβαινε και με τα προηγούμενα Mortal Kombat. Συνεπώς το βασικό gameplay δεν έχει αλλάξει πάρα πολύ. Στην πραγματικότητα η μόνη κίνηση που αξιοποιεί τον τρισδιάστατο χώρο είναι ένας μικρός βηματισμός προς τα αριστερά ή τα δεξιά, παρόμοια με εκείνη του Fighter's Destiny. Κατά τα άλλα, η τρισδιάστατη απεικόνιση χρησιμοποιείται όταν πραγματοποιούνται κάποιες ειδικές κινήσεις ή ορισμένα fatalities. Αν π.χ. κάνετε μια ειδική λαβή, η κάμερα θα μετακινηθεί για να σας δείξει καλύτερα τους δύο μαχητές, ενώ τα fatalities εμφανίζονται με τρόπο παρόμοιο με εκείνο των ταινιών του Jackie Chan.

Το τελικό αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Οι οπτικές γωνίες και οι πλευρικές κινήσεις δίνουν μια αξιόλογη τρισδιάστατη εμπειρία σε σχέση με τα προηγούμενα Mortal Kombat, με τις κινήσεις της κάμερας να γίνονται γρήγορα και αποτελεσματικά, χωρίς να επηρεάζεται το gameplay και η απόλαυση του παιχνιδιού. Το γεγονός ότι η απεικόνιση είναι στο μεγαλύτερο μέρος της δισδιάστατη

Του Νάσου Μπέλλου



Pixel Next Generation Information

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: GT Interactive


Single Player


Multiplayer


Cartridge 64M


Controller Pack


Dual Analogue



Συμβουλή: Μην αφήσετε τον Goro να σας πλησιάσει τόσο ώστε να σας πιάσει!



Εχει συμπεριληφθεί το οξύ - σήμα κατατεθέν του Reptile. Υπάρχουν όλες οι αγαπημένες σας κινήσεις μαζί με μερικές επιπλέον!

OMBAT 4



Εδώ βλέπουμε τη Sonya εναντίον του εαυτού της. Νομίζω ότι πρέπει να κοιμηθώ λίγο, γιατί τα βλέπω διπλά.

μπορεί μεν να απογοητεύει όσους περίμεναν μια εντελώς νέα εμπειρία, δίνει όμως στο παιχνίδι το χαρακτηρισμό του εύχρηστου. Αφού δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για τη σωστή κατεύθυνση του χαρακτήρα, η προσοχή σας επικεντρώνεται στη δημιουργία και τη πραγματοποίηση μερικών από τις δεκάδες κινήσεις που έχετε στη διάθεσή σας.

Ταχυτερο Απο Κομητη

Ενα από τα πιο σημαντικά στοιχεία του Mortal Kombat 4 είναι η εκπληκτική ταχύτητα με την οποία κινείται. Οι χαρακτήρες τρέχουν



Το Mortal Kombat 4 είναι εδώ, ομορφότερο και... πιο αιματηρό από ποτέ!



Δεν θα πρέπει να λείπει από κανένα Mortal Kombat ο τύπος με τα τέσσερα χέρια, ο φονικός Goro.



Οπως άλλωστε το περιμένατε, υπάρχουν αρκετές ακροβατικές κινήσεις στη διάθεσή σας.

ΠΟΛΕΜΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Οπως και στα προηγούμενα Mortal Kombat, έτσι και εδώ μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ αρκετών πρωτότυπων χαρακτήρων καθώς και μερικών κρυφών. Ιδού...



Fujin
ΟΠΛΟ: Μπαλίστα
Ο θεός του Ανέμου είναι ένας από τους τελευταίους επιζώντες γήινους θεούς. Ο Fujin συμμάχησε με τον Raiden, σε μια προσπάθεια να υπερνικήσει τις δυνάμεις του Shinnock και να λυτρώσει τη Γη από τις μηχανορραφίες του διεστραμμένου θεού.



Jarek
ΟΠΛΟ: Σπαθί Μαύρου Δράκου
Ο Jarek είναι το τελευταίο επιζών μέλος της φατρίας, όπου αρχικά ηγείτο το ανθρωποειδές Kano. Είναι ο θανάσιμος εχθρός της Sonya Blade, όμως οι συνθήκες τα έφεραν έτσι ώστε να μάχεται στο πλευρό της για να σώσει τη Γη.



Jax
ΟΠΛΟ: Ρόπαλο με Σιδερόμπαλα
Παλιός φίλος και συμπολεμιστής της Sonya Blade, στρατολογήθηκε από τις δυνάμεις της Γης όταν αναζήτησε τη Sonya, η οποία κυνηγούσε τον Jarek, τον τελευταίο από τη συμμορία του Kano.



Johnny Cage
ΟΠΛΟ: Κυνηγετικό Μαχαίρι
Παρ' ότι σκοτώθηκε σε προηγούμενο MK, ο Johnny Cage επιστρέφει στο MK4 έχοντας τη βοήθεια της μετεμψύχωσης, του Raiden και κάποιας ποσότητας αδέξια κολλημένου πλαστικού.



Kai
ΟΠΛΟ: Μαχαίρι Ghurka
Κολλητός φίλος του κλώνου του Bruce Lee, του Liu Kang, τυχαίνει να είναι κύριος πολλών μορφών μάχης σώμα με σώμα. Αφότου άκουσε για το πρόβλημα με τον Shinnok, δεν μπορούσε να τον κρατήσει κανείς!



Liu Kang
ΟΠΛΟ: Σπαθί Δράκου
Αν και είναι ο αθάνατος πρωταθλητής του Mortal Kombat, ο Liu Kang δεν κερδίζει τελικά την κοπέλα. Αφού απέτυχε να τη σώσει, στρατολόγησε τους γενναιότερους της Γης, σε μια προσπάθεια να τη ρίξει τελικά στο κρεβ... εεε... να κερδίσει μια θέση στην καρδιά της.



Quan Chi
ΟΠΛΟ: Τσεκούρι
Για άλλη μια φορά ο Quan Chi ελευθέρωσε τον πανίσχυρο, σατανικό αρχαίο θεό Shinnok και θα πρέπει να γίνει ξανά η μάχη. Κύριο χαρακτηριστικό του οι κραυγές του στια: "Η Γη θα γίνει δικιά μου, μίζερε άνθρωπε!". Καλά...



Raiden
ΟΠΛΟ: Πολεμικό Ρόπαλο
Όπως συνήθως, ο Raiden είναι ο μόνος που στέκεται ανάμεσα στους σατανικούς πρώην θεούς και τους ανθρώπους της Γης. Φυσικά, αντί να κάνει όλη τη δουλειά μόνος του, έχει στρατολογήσει μερικούς ανθρώπους στο πλάι του.



Reiko
ΟΠΛΟ: Ρόπαλο με Σιδερόμπαλα
Αρχικά ο Reiko ήταν ένας στρατηγός των δυνάμεων του Shinnock. Αφού παρέμεινε υπό τις οδηγίες του για αρκετό καιρό, επιστρέφει για να μονομαχήσει, πρωτού δοκιμάσει την τύχη του για το ρόλο του Robin στην επόμενη ταινία της σειράς "Batman".



Reptile
ΟΠΛΟ: Πολεμικό Τσεκούρι
Άλλος ένας στρατηγός του σκοτεινού στρατού του Shinnock. Ο Reptile επιστρέφει για να φτύσει οξύ, να ρίξει ξύλο και να συνεχίσει την προσπάθεια αναζήτησης της θεραπείας για την αρρώστια που τον βασανίζει.



Scorpion
ΟΠΛΟ: Μακρύ Σπαθί
Αυτή τη φορά ο Scorpion μάχεται για κάτι που θέλει πραγματικά... την ευκαιρία να αποκτήσει ξανά ζωή (τέρμα πια οι επαναλήψεις του "Highlander" στην τηλεόραση). Υπάρχει κάποιος που διαφωνεί;



Shinnok
ΟΠΛΟ: Πολεμική Ράβδος
Ένας πρώην αρχαίος θεός, η κάρτα μέλους του οποίου ακυρώθηκε ύστερα από κάποιο επεισόδιο στην αίθουσα μπιλιάρδου των θεών. Σκοπός του είναι να καταστρέψει τη Γη, να επανακτήσει τη θέση του μεταξύ των θεών και, χρόνου επιτρέποντος, να καταστρέψει τον Raiden.



Sonya Blade
ΟΠΛΟ: WindBlade
Ύστερα από προηγούμενες επιτυχίες στα MK, η Sonya προσλήφθηκε από την Υπηρεσία Ελέγχου του Έξω Κόσμου (ΥΕΕΚ). Ανακάλυψε τις ενέργειες του Quan Chi και τώρα πρέπει να γυρίσει στη Γη, για να προειδοποιήσει για τον κίνδυνο. Παιχνιδάκι...



Sub-Zero
ΟΠΛΟ: Παγωμένο Σκήπτρο
Παρ' ότι δεν υπάρχει πια ο αρχικός Sub-Zero, έχει αφήσει όμως τη στολή του και -τι βολικό- τις δυνάμεις του στο μικρό αδελφό του. Άραγε ο τελευταίος θα φανεί αντάξιος του μεγάλου αδερφού;



Tanya
ΟΠΛΟ: Μπούμερανγκ
Κάτοικος της Edenia, του κόσμου που υπέταξε ο Shinnok και χρησιμοποιεί ως βάση για την εκστρατεία του. Σκοπός της είναι να αποτρέψει τα σχέδια του σατανικού θεού και να τον εξορίσει για πάντα από τον κόσμο της.



Αουτς! Ο Goro κέρδισε! Μήπως επειδή έχει δύο επιπλέον χέρια από όσα οι άλλοι; Μπααα...

Κανείς οπαδός της σειράς δεν πρέπει να το παραλείψει!

και κινούνται στην οθόνη σαν μερικούς δρομείς που έχουν κάνει χρήση αναβολικών. Θα πρέπει να σας ανακουφίζει το γεγονός ότι ανταποκρίνονται στους χειρισμούς σας και δεν πρόκειται να αντιμετωπίσετε το παραμικρό πρόβλημα. Τίποτα δεν είναι χειρότερο από ένα γρήγορο παιχνίδι με απαράδεκτο σύστημα ελέγχου.

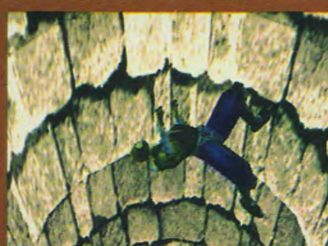
Αν έχετε ασχοληθεί με κάποιο από τα προηγούμενα Mortal Kombat, θα ξέρετε τι πρέπει να περιμένετε από το gameplay. Αν έχετε ασχοληθεί μόνο με το Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, τότε καλό είναι να σας ξεκαθαρίσουμε ορισμένα πράγματα. Πρώτον, μπορείτε να χειριστείτε περισσότερους από έναν χαρακτήρες. Δεύτερον, το gameplay δεν αποτελείται από τέλεια άλματα πάνω σε περίεργες πλατφόρμες, προκειμένου να φτάσετε στον τελικό κακό. Το Mortal Kombat 4 δεν έχει καμία

2η γνώμη

Η μετάβαση στις τρεις διαστάσεις ήταν πολύ ομαλή για το Mortal Kombat. Η δράση είναι ταχύτατη, τα γραφικά όμορφα και οι κινήσεις εντυπωσιακότερες -και βιαιότερες- από ποτέ. Βέβαια η αλήθεια είναι ότι το βασικό gameplay δεν έχει αλλάξει ιδιαίτερα από την εποχή του MK1, αλλά αυτό δεν είναι αναγκαστικά κακό. Μια πετυχημένη συνταγή δεν την αλλάζεις, απλώς τη βελτιώνεις. Και η GT Interactive το έχει καταφέρει.

Σπύρος Παράσχης






Αν χάσετε τη μάχη και σας έχουν απομείνει credits, μπορείτε να συνεχίσετε. Αλλιώς θα πρέπει να συνηθίσετε τα καρφιά.



Νομίζετε ότι θα εμποδίσετε κάποιον αν του σπάσετε το χέρι; Στο Mortal Kombat 4 θα πρέπει να το ξεχάσετε. (Συμβουλή: Μην το δοκιμάσετε στο σπίτι σας.)



Στη μάχη με δύο παίκτες, οι πολεμιστές έχουν έναν αρκετά παραστατικό τρόπο για να προσκαλούν τον επόμενο αντίπαλο.

σχέση με το ανωτέρω.
Αφού ξεκαθαρίσαμε το εν λόγω θέμα καθώς και εκείνο της τρισδιάστατης απεικόνισης, θα πρέπει να αναφέρουμε ένα-δύο νέες καινοτομίες στο παιχνίδι. Η πρώτη είναι το γεγονός ότι κάθε χαρακτήρας έχει τώρα το δικό του ειδικό όπλο.

Τρελη Μαχη!

Πράγματι, εκτός από τις περίεργες λάμψεις και τις φλόγες που εξαπολύουν οι ήρωες, στο MK4 κάθε χαρακτήρας έχει επιπλέον το δικό του όπλο, με το οποίο μπορεί να πραγματοποιήσει διάφορες κινήσεις. Αν όμως ο αντίπαλός του τον κτυπήσει, το όπλο θα πέσει κάτω. Στη συνέχεια μπορεί να το σηκώσει και να το χρησιμοποιήσει οποιοσδήποτε από αυτούς που βρίσκονται στην αρένα, στοιχείο που μας οδηγεί στη δεύτερη καινοτομία του Mortal Kombat 4: τον παράγοντα "ξένο αντικείμενο". Οπως δηλαδή στις παλαίστρες της Αμερικής, όπου το ρινγκ περιλαμβάνει διάφορα αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη μάχη, έτσι ακριβώς συμβαίνει και στο παιχνίδι. Αυτά τα αντικείμενα μπορεί να είναι πέτρες ή ακόμη και κρανία κάποιων λιγότερο τυχερών πολεμιστών. Σε ό,τι αφορά το gameplay, ελάχιστα περισσότερα μπορούν να λεχθούν. Υπάρχει η δυνατότητα ομαδικής πάλης, η λειτουργία τουρνουά, διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας κ.λπ. Ολες αυτές οι επιλογές είναι διασκεδαστικές και προσθέτουν πόντους στην αντοχή του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να αφαιρέσετε την εμφάνιση του αίματος στις μάχες, όμως ποιος λογικός παίκτης θα τη χρησιμοποιήσει; Ισως κάποιος οπαδός της σειράς Street Fighter - όμως αυτοί είναι έτσι κι αλλιώς παράξενοι...

Εν Κατακλειδι...

Το Mortal Kombat 4 συνοψίζεται στο εξής: μία από τα ίδια με μερικές έξυπνες προσθήκες. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι τρομερή και πράγματι το ανεβάζει ένα σκαλί παραπάνω από τους ανταγωνιστές του. Πάντως, για να κάνουμε και το δικηγόρο του Διαβόλου, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι οι τερματισμοί των χαρακτήρων (όσους έχουμε δει τέλος πάντων) δεν είναι αρκετά εντυπωσιακοί. Σαν να μην έφτανε αυτό, είναι κοινοί και για το χαμηλό και για το υψηλό επίπεδο δυσκολίας. Γιατί λοιπόν να κουραστεί κάποιος για να τελειώσει το παιχνίδι στο υψηλό επίπεδο; Πάντως αν παραβλέψουμε το ανωτέρω, το

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **86%**

Γρήγορο, βίαιο, αιματηρό... Ο,τι ζητούν τα παιδιά του σήμερα!

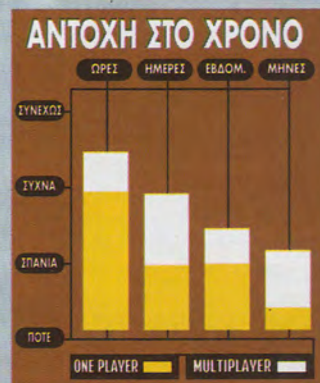
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Fighter's Destiny, Bio Freaks



Δεν μπορώ να το καταλάβω με τίποτα. Αφού ο Fujin υποτίθεται ότι είναι θεός, τότε γιατί πρέπει να χρησιμοποιεί όπλο;

παιχνίδι "ρολάρει" σαν όνειρο και τα fatalities είναι πιο αιματηρά παρά ποτέ, κάτι που εγγυάται πολλές ευχάριστες ώρες παιξίματος. Οπως με όλα τα παιχνίδια του είδους, το Mortal Kombat 4 είναι περισσότερο διασκεδαστικό όταν παίζουν δύο παίκτες, αν και το παιχνίδι με έναν παίκτη παραδόξως είναι αρκετά διασκεδαστικό - μια ευχάριστη έκπληξη. Κανείς οπαδός της σειράς δεν πρέπει να το παραλείψει!





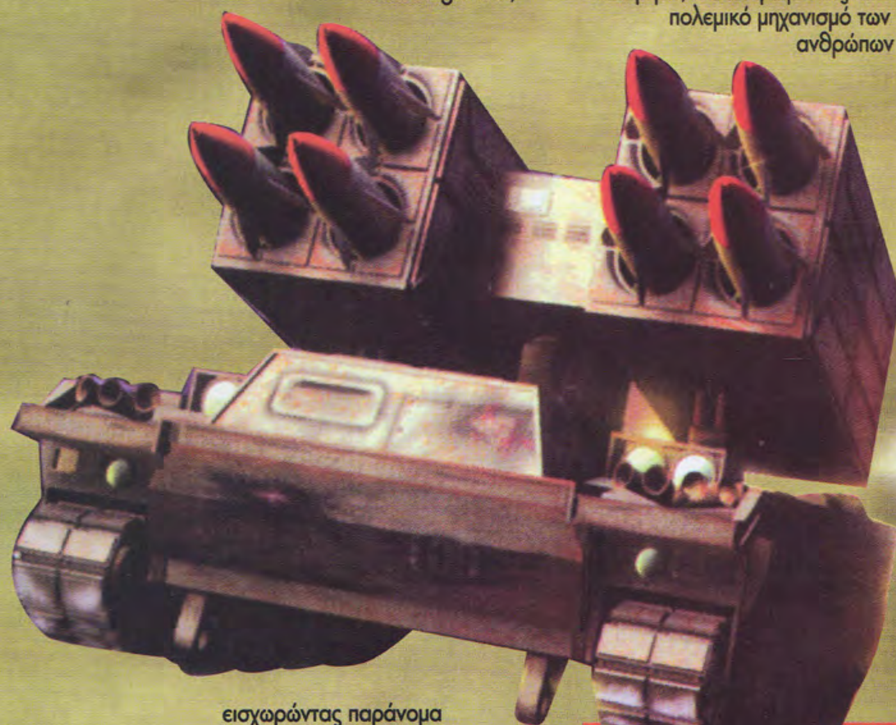
WARGAMES:

ΣΩΣΤΕ ΤΗΝ ΑΝΘΡΩΠΟΤΗΤΑ... ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΝΤΑΣ ΤΗΝ.

του Κώστα Δότσου

Ετσι απλά

Το παιχνίδι αποτελεί συνέχεια της ταινίας "Wargames" ("Παιχνίδια πολέμου") του 1989. Σε αυτήν ένας νεαρός, ο David Lightman,



εισχωρώντας παράνομα στον κεντρικό υπολογιστή WORP (War Operation Response Programmed) της NORAD (NORth American Defence) για να... παίξει τρίλιζα, παραλίγο να γίνει ο υπαίτιος για το ξέσπασμα του Γ' Παγκόσμιου Πολέμου.

Το ομώνυμο παιχνίδι συνεχίζεται από εκεί όπου τελειώνει η ταινία. Υστερα από δύο μήνες, λοιπόν, η NORAD επαναφέρει σε λειτουργία το WORP, για να σχεδιάσει το απόλυτο πολεμικό τεστ: μια στρατηγική προσομοίωση πολέμου με την επωνυμία "Wargames". Η NORAD αναθέτει σε δοκιμαστές παιχνιδιών να παίζουν συνέχεια αυτό το παιχνίδι. Ο WORP αρχίζει να αναλύει τις στρατηγικές των παικτών και προσπαθεί μέσα από το Internet να αγοράσει τα τελειότερα όπλα. Ο στόχος του είναι απλός: Θα σώσει την ανθρωπότητα από τον εαυτό της, σταματώντας κάθε εχθροπραξία μεταξύ των ανθρώπων. Πώς θα τα καταφέρει; Καταστρέφοντας κάθε πολεμικό μηχανισμό των ανθρώπων (διεστραμμένο, ε;). Τι λέτε λοιπόν; Θα παίξετε ένα παιχνίδι ενάντια στον υπολογιστή ή μήπως είναι αυτός που θα παίξει ένα παιχνίδι εναντίον σας;

"Στο ψητό"

Κάπου σε αυτό το σημείο ξεκινά η δράση. Μπορείτε να διαλέξετε όποια από τις δύο πλευρές θέλετε, WORP ή NORAD, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε ως αντίπαλοι ή σύμμαχοι με τον υπολογιστή ή έναν φίλο σας.

Το Wargames αναμειγνύει στρατηγική και δράση, διαθέτοντάς σας περιορισμένες στρατιωτικές δυνάμεις για να εκτελέσετε με επιτυχία κάποιες αποστολές. Συνολικά υπάρχουν 15 επίπεδα αυξανόμενης δυσκολίας για καθεμία από τις δύο αντιμαχόμενες πλευρές, καθένα από τα οποία έχει μερικές υπο-αποστολές. Εάν αποτύχετε έστω σε μία από αυτές, δυστυχώς θα πρέπει να ξεκινήσετε το επίπεδο από την αρχή.

Στην αρχή κάθε πίστας σάς παρουσιάζεται ο τελικός στόχος, οι υπο-αποστολές και τα σχήματα που



Το MKI-Walker των δυνάμεων της WORP στέκεται ενώπιον μιας οικολογικής καταστροφής, την οποία το ίδιο προκάλεσε.



Information

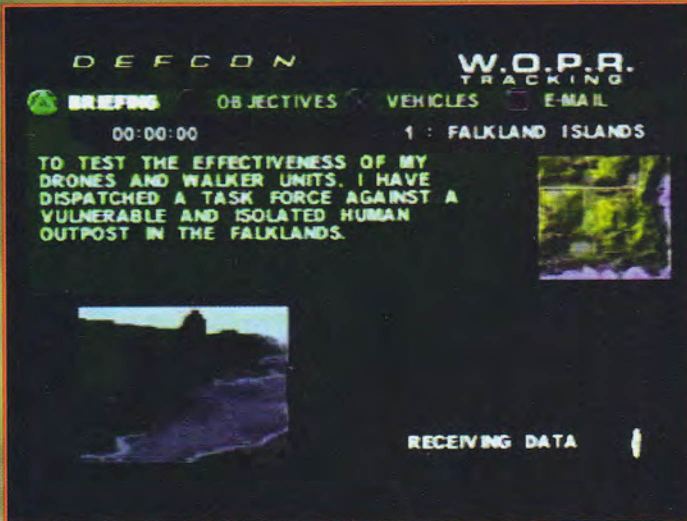
Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: CD-Media





Single Player Multiplayer

DEFCON 1



Πριν από κάθε αποστολή, σας περιμένει μία σύντομη ενημέρωση για τους στόχους σας.


Οι εκρήξεις του παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές, αλλά δεν έχετε και πολύ χρόνο να το προσέξετε.

έχετε στη διάθεσή σας. Με αυτά πρέπει να καταστρέψετε τον αντίπαλό σας, ο οποίος συνήθως είναι δεκαπλάσιος σε πλήθος από εσάς. Αυτό απαιτεί μεγάλη προσοχή σε κάθε κίνησή σας, γιατί κάθε μονάδα που χάνετε δεν αναπληρώνεται.
Μόλις τελειώνετε κάθε πίστα, σας δίνεται ένας κωδικός, ώστε εφεξής να μπορείτε να ξεκινάτε από εκεί όπου σταματήσατε. Για κάθε παράταξη υπάρχουν 15 οχήματα, που μπορούν να πολεμήσουν σε έδαφος, αέρα και νερό, όπως ελικόπτερα, βομβαρδιστικά, άρματα, hovercraft και άλλα. Καθένα από αυτά έχει δύο όπλα: το κύριο, που είναι απεριόριστο, και το δευτερεύον, που είναι πολύ ισχυρότερο αλλά περιορισμένο σε ποσότητα.



Εκτός από τις διάφορες βάσεις, στο παιχνίδι θα βρείτε και γραφικά σπιτάκια.

Σε κάθε όχημα υπάρχει μία μπάρα που αντιπροσωπεύει την ασπίδα του. Φυσικά, όταν τελειώσει αυτή η μπάρα, το όχημα καταστρέφεται. Συνήθως όταν καταστρέφεται κάποιος δυνατός αντίπαλος αφήνει πίσω του ορισμένα "δωράκια", όπως επιδιόρθωση ασπίδας, αναπλήρωση δευτερευόντων όπλων και σουπερ-όπλα.
Οι πρώτες πίστες είναι αρκετά εύκολες και δεν απαιτείται μεγάλη προσπάθεια για να τις ολοκληρώσετε. Στη συνέχεια όμως η πολυπλοκότητα της πίστας και ο μεγάλος αριθμός των εχθρών σας σάς αναγκάζει να επιστρατεύσετε το μεγάλο στρατηγό που κρύβετε μέσα σας, εάν θέλετε να επιζήσετε.
Σε κάθε πίστα υπάρχει ένας δείκτης με την ονομασία DEFCON, ο οποίος λειτουργεί ως αντίστροφη



2η γνώμη

Προσωπικά βρήκα το Wargames πολύ διασκεδαστικό. Εντάξει, έχει όντως τις τεχνικές ατέλειές του, αλλά η ταχύτητά του είναι εντυπωσιακή και κάνει το gameplay μια πολύ έντονη εμπειρία. Αν σας έλκουν παιχνίδια που συνδυάζουν στοιχεία στρατηγικής και shoot'em up, το Jungle Strike για παράδειγμα, τότε το Wargames θα σας αρέσει.

Σπύρος Παράσχης



Το Tribike είναι η ασθενέστερη και γρηγορότερη μονάδα της WORP.



Η ρύθμιση της κάμερας είναι ουσιώδης για την επιτυχία του παιχνιδιού.



Εκρήξεις, εκρήξεις και πάλι εκρήξεις!



Το Dragoon Tank της NORAD είναι μια αργή αλλά αρκετά ισχυρή μονάδα, τουλάχιστον για τις πρώτες αποστολές.



Η συνεργασία των μονάδων σας είναι ο δρόμος για την επιτυχία.

μέτρηση: Ξεκινά από το 5 και καταλήγει στο 1. Όσο προχωρείτε καταστρέφοντας τις δυνάμεις του αντιπάλου, το DEFCON μένει σταθερό. Εάν χρονοτριβείτε, θα αρχίσει να μειώνεται, κάνοντας τους αντίπαλους δυνατότερους και πιο απειλητικούς. Όταν το DEFCON φτάσει στο 1, ακολουθεί το τέλος. Οι αντίπαλοι θα αρχίσουν αεροπορικές επιθέσεις καταστρέφοντας τη βάση σας, οπότε... GAME OVER!

Γραφικα - Ηχος

Στα παιχνίδια στρατηγικής τα γραφικά δεν είναι το δυνατότερο σημείο. Έτσι κι εδώ παρουσιάζονται καθαρά και πολύχρωμα αλλά λιτά, όπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους. Όμως η μεγάλη ταχύτητα με την οποία κινούνται τα οχήματα και η εθιστικότητα του παιχνιδιού είναι αρκετές για να παραβλέψετε τα μέτρια γραφικά και να απολαύσετε το gameplay.
Ο ήχος του παιχνιδιού δεν αποτελεί τίποτα το ιδιαίτερο. Οι συνηθισμένες εκρήξεις, οι πυροβολισμοί και τα ηχητικά εφέ - π.χ. οι βροντές, ο ήχος της βροχής και των ποταμιών- καταλήγουν μονότονα έπειτα από λίγες ώρες παιχνιδιού. Εντύπωση μας έκανε το γεγονός ότι τα οχήματα, όταν κινούνται, είναι εντελώς αθόρυβα - για λόγους ηχορύπανσης πιστεύουμε.
Γενικά, το Wargames υπόσχεται πολλές ευχάριστες ώρες παιχνιδιού χάρη στην εθιστικότητά του, χωρίς όμως να προσφέρει τίποτα επιπλέον από άλλα παρόμοια παιχνίδια. Εάν είχαν προσεχτεί περισσότερο τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού, τότε θα κάναμε λόγο για ένα από τα καλύτερα strategy games.



ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Νοικιάστε την ταινία από το video club και δείτε την, ώστε να μπείτε στο κλίμα του παιχνιδιού.
Κλείστε την πόρτα του δωματίου σας, ώστε να μην ακούν οι υπόλοιποι στο σπίτι τα κοσμητικά επίθετα που θα ξεστομίζετε όταν θα χάνετε.

ΜΗΝ...

...νομίζετε ότι είστε ο Rambo. Εδώ δεν περνάνε αυτά. Εκμεταλλευτείτε κάθε βοήθεια που σας προσφέρει το παιχνίδι.
...πανηγυρίζετε προτού τελειώσετε μια πίστα. Ένα πολύ μικρό λάθος και ξεκινάτε από την αρχή.
...ξεχνάτε να διαβάζετε τις εντολές που σας δίνονται. Δεν πρέπει να καταστρέφετε ό,τι βρίσκετε στο δρόμο σας.

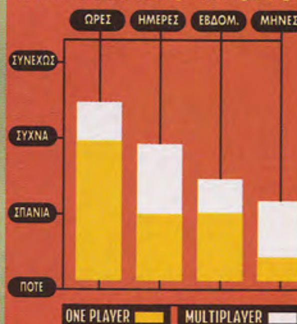
PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	7/10
ΗΧΟΣ	6/10
GAMEPLAY	8/10
ΑΝΤΟΧΗ	7/10

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Καλό, αλλά όχι ιδιαίτερα πρωτότυπο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Jungle Strike,
Return Fire



Videopolis CONSOLE CLUB

DVD
ΤΩΡΑ ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΟΠΛΟ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SNES + GAME: 17.500
PSX GAMES: ΑΠΟ 6.500
SATURN GAMES: ΑΠΟ 5.500
N64 GAMES: ΑΠΟ 8.500
SNES GAMES: ΑΠΟ 3.500
VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 2.500
CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.500
3DO GAMES: ΑΠΟ 2.950
GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.500

ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ:


PSX
- NBA PRO 98
- WORLD CUP 98
- TOTAL NBA 98
- GRAN TURISMO
- TREASURES OF THE DEEP
- PREMIER MANAGER '98
- SUPER CROSS '98
- KICK OFF '98


N 64
- NBA COURTSIDE
- RAMPAGE WORLD TOUR
- WETRIX
- G.T. 64
- Banjo Kazooie

PC CD-ROM
- X FILES
- TEX MURFY
- M-1 TUNK - PLATOON II
- RPG COLLECTION

ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 195, Τ.Κ. 176 73, ΤΗΛ.: 9530272
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Τ.Κ. 171 24, ΤΗΛ.: 9319491









ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!

EVERYBODY'S GOLF

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΠΑΣΚΕΤ ΟΥΤΕ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ ΚΑΙ ΟΜΩΣ ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΕΙ ΟΣΟ ΛΙΓΑ ΑΛΛΑ ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.

Θα τα βρείτε μπαστούνια!



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony
Διάθεση: Sony Hellas





Του Αστέριου Κωστόπουλου

Η κυκλοφορία ενός παιχνιδιού γκολφ για PlayStation μάλλον αδιάφορη αφήνει την πλειονότητα των παικτών εδώ στην Ελλάδα, όπου συγκεκριμένα αθλήματα ταιριάζουν στην ιδιοσυγκρασία των κατοίκων της και όλοι γνωρίζουμε ποια είναι αυτά. Ομως, σε εμάς, που πάνω απ' όλα βάζουμε τη διασκέδαση, το Everybody's Golf άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Αν, μάλιστα, κάποιοι από εσάς έχετε ασχοληθεί με το εν λόγω άθλημα, θα γνωρίζετε ότι για να κατέβεις στο Γκολφ της Γλυφάδας τις ώρες που η παραλιακή είναι γεμάτη από τα αυτοκίνητα εκείνων που πάνε για μια βουτιά στη θάλασσα, θα πρέπει να έχεις το χάρισμα της υπομονής. Αντε να ντύνεσαι καταλλήλως και να κουβαλάς τα απαιτούμενα μπαστούνια!

Τέλος πάντων, το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ό,τι ακριβώς λέει ο τίτλος του: το γκολφ του καθενός. Είναι δε περίεργο το πώς χωρίς να απαιτεί δεξιοτεχνία και γνώσεις (ούτε καν γύρω από τους ίδιους τους κανόνες) και χωρίς να διαθέτει τα καλύτερα γραφικά, καταφέρνει να κρατήσει το ενδιαφέρον σε τόσο υψηλά επίπεδα.

Σας προτείνουμε να αρχίσετε τα τηλέφωνα στα φιλαράκια, να ετοιμάσετε τα χειριστήρια και τα αναψυκτικά τους και αφού συγκεντρωθείτε, βάλτε το E.G. στη κονσόλα και πατήστε το μαγικό κουμπί.

ΟΧΙ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ...

Βέβαια στην αρχή ίσως χρειαστούν εξηγήσεις σχετικές με το άθλημα στο οποίο θα αναμετρηθείτε. Κάποιοι, όχι τόσο μορφωμένοι όσο εσείς (δηλαδή κάποιοι που δεν αγοράζουν το PIXEL N.G.), μπορεί να νομίσουν ότι πήρατε ένα καινούριο racing game με το μοντέλο της Volkswagen. Στην αντίθετη περίπτωση, απλώς ρωτήστε τους αν έχουν ανάγκη προπόνησης. Αν η απάντηση είναι καταφατική, επιλέξτε ένα από τα τρία επίπεδα προπόνησης (αρχάριοι, μεσαίοι, προχωρημένοι) και δώστε τους τη δυνατότητα να αποκομίσουν γνώσεις που θα τους φανούν χρήσιμες εναντίον σας. Στη



Εντάξει, μπορεί να μην είναι το Γκολφ της Γλυφάδας, αλλά ο χώρος προσφέρεται με όλες τις ανέσεις για μια προπονησούλα.





Η πανοραμική οπτική αναμένεται σωτήρια όταν θα θέλετε να σημαδέψετε σωστά.



Οσο πιο συχνά αντικρίζετε το μήνυμα αυτό τόσο πιο πολύ βελτιώνεστε. Εδώ βλέπετε άλλο ένα καλό χτύπημα.



Το γεγονός ότι είστε φιλόζωοι δεν θα πρέπει να σας κάνει να ταΐζετε τα ψάρια της λίμνης. Εξάλλου το μπαλάκι μάλλον θα τα βαρυστομάχιαζε.

συνέχεια, από το αρχικό menu επιλέξτε το Vs mode και ρυθμίστε τον αριθμό των παικτών που επιθυμείτε. Αυτός μπορεί να είναι από δύο μέχρι τέσσερις για το συγκεκριμένο mode.
Ακόμη όμως και αν για διάφορους λόγους δεν καταφέρετε να συγκεντρώσετε τους φίλους σας στο σπίτι σας, μπορείτε να παίξετε μόνος σε ένα από τα υπόλοιπα modes. Αυτά είναι τα Stroke, Tournament, Match Play και Training a Special. Ειδικότερα το τελευταίο παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον, αφού καλείστε να αντιμετωπίσετε τους βετεράνους του αθλήματος που διαθέτει το παιχνίδι. Μπορείτε πάντα να φτάσετε και εσείς στο επίπεδο των βετεράνων αυτών, μια και το Everybody's Golf ακολουθεί τη λογική των role playing στο βαθμό που, ενώ ξεκινάτε με τα κατάλληλα μπαστούνια και τις όποιες γνώσεις σας, κυνηγάτε και τους βαθμούς εμπειρίας που θα σας ανεβάσουν επίπεδο. Με τον τρόπο αυτό μεγαλώνει και ο αριθμός των γηπέδων στα οποία μπορείτε να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας.



Το μέρος αυτό θα το λατρέψετε, καθώς είναι κλειστό από παντού και έτσι όσο άσχημη βολή και να κάνετε, το μπαλάκι δεν χάνεται.

Πού πήγε το μπαλάκι;

Ενα από τα ατού του παιχνιδιού είναι η πανοραμική οπτική του χώρου, που ακολουθεί τις βολές σας ώστε να διαπιστώνετε την ακριβή πορεία του χτυπήματός σας αλλά και να μη χάνετε το μπαλάκι. Το γεγονός αυτό μπορεί μερικές φορές να κουράζει, όμως φανταστείτε να είχατε μεταξύ άλλων να ψάξετε και το μπαλάκι στους θάμνους και σε κάθε λογής λακκούβες.
Σε γενικές γραμμές, το animation και τα γραφικά κυμαίνονται σε πολύ παραπάνω του ανεκτού επίπεδα, ενώ ακόμη και η πρώτη δοκιμή είναι αρκετή ώστε να διαπιστώσετε το δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Αυτό δεν είναι άλλο από το gameplay, το οποίο υπόσχεται να σας χαρίσει αμέτρητες ώρες χωρίς πλήξη. Στο σημείο αυτό πρέπει να τονιστεί και ένα άλλο στοιχείο που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει μεταξύ όμοιών του: Απουσιάζουν από παντού οι βαρετοί πίνακες με στατιστικές πληροφορίες.
Ιδιαιτέρως απολαυστικά είναι και τα σχόλια που εμφανίζονται μετά την εκάστοτε βολή. Εμείς σας ευχόμαστε να φτάσετε στα υψηλότερα επίπεδα ώστε να βλέπετε μονάχα το "Nice Shot". Εχετε όμως πολύ δρόμο μπροστά σας.

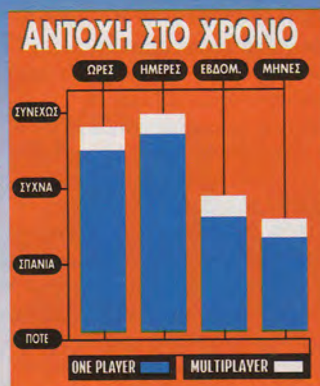


Μπορείτε πάντα να "παίζετε" με τις κάμερες του παιχνιδιού μέχρι να είστε σίγουροι απολύτως για το πού πρέπει να σημαδέψετε.



Στα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται ένα ποσοστό σχετικό με την πιθανότητα ευστοχίας, που καλά θα κάνετε να συμβουλεύεστε.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Κατά τη διάρκεια της προπόνησής σας στο driving range μπορείτε να πληροφορηθείτε μέχρι και για την ταχύτητα της βολής σας.



ΜΕ ΤΟ ΜΠΑΣΤΟΥΝΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ

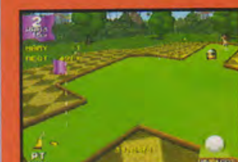
ΠΕΡΑΣΤΕ ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΜΙΝΙ ΓΚΟΛΦ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΓΙΑ ΝΑ ΒΕΛΤΙΩΣΕΤΕ ΤΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΣΑΣ.



ΟΙ ΤΡΥΠΕΣ ΕΙΝΑΙ 18 ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ...



ΟΣΟ ΠΡΟΧΩΡΑΤΕ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΑ...



ΚΑΙ ΠΑΝΤΟΤΕ ΕΡΧΕΣΤΕ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΙ ΚΑΙ ΜΕ ΤΙΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΤΟΥ ΕΔΑΦΟΥΣ, ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΜΜΟ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ ΛΙΜΝΕΣ.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **85%**

Καμία σχέση με τα άλλα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Actua Golf 2
PGA Tour Golf 98



Οχι, δεν σας πυροβολούν για την άσχημη βολή σας, απλώς βάλατε όλη σας τη δύναμη.

ARCADE'S GREATEST HITS:

ΑΛΗΘΕΙΑ, ΠΟΙΑ ΤΥΧΗ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΤΗ ΣΗΜΕΡΟΝ ΗΜΕΡΑ ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΥ ΜΑΣ ΓΥΡΙΖΟΥΝ 10-15 ΧΡΟΝΙΑ ΠΙΣΩ;

Του Σωτήρη "Pacman" Μπέλλου

Είναι αλήθεια!

Ορισμένοι συντάκτες στο περιοδικό είναι φανατικοί οπαδοί των λεγόμενων παλιών, καλών παιχνιδιών. Εχουν σχηματίσει μια παράνομη οργάνωση, που διώκει μανιωδώς όλους τους φορείς που



Ιδού το φρενήρες Millipede, ένα shoot'em up με όλη τη σημασία της λέξης.

επιδιώκουν την πρόοδο στα γραφικά, τον ήχο και τα videos. Το ρητό τους "classic is fantastic" έχει αναρτηθεί σε χιλιάδες πανό στο κέντρο της Αθήνας, ενώ δεκάδες διαδηλώσεις τους μπροστά στη Στουρνάρη γεμίζουν καθημερινά τα τηλεοπτικά παράθυρα με ποικίλες εικόνες (συλλήψεις, ξύλο με τους καταστηματάρχες και άλλα τέτοια ευτράπελα). Καλά, εντάξει, κάνουμε λίγο πλάκα (αναγνώστες: "Σώώώπα!"). Η αίσθηση του να τρέχεις με... χίλια στο Gran Turismo ή να αδειάζεις την αντίπαλη άμυνα στο World Cup 98 είναι μοναδική, αλλά όπως και να το κάνουμε, όταν ένα παιχνίδι σού θυμίζει τα αθώα (καλά, αυτό ελέγχεται) παιδικά σου χρόνια, το βλέπεις με διαφορετική ματιά.

Φανταστείτε λοιπόν τα δάκρυα συγκίνησης που μας κατέκλυσαν, όταν ένα CD ονόματι "Arcade's Greatest Hits" κατέφθασε στα γραφεία του περιοδικού ("O.K, ας κόψουμε το μελό").

The Atari Collection 2

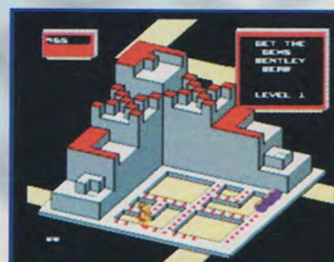
Η συλλογή προέρχεται από την πασίγνωστη Midway και αποτελεί το δεύτερο βήμα της εταιρίας με σκοπό να μας θυμίσει τα κλασικά παιχνίδια της Atari, που είχαν κατακτήσει τις αίθουσες των arcades (ελληνιστί "ουφάδικα", "μπλιμπλίκια", "ηλεκτρονικά") πολλά χρόνια πριν. Και όχι μόνο τα arcades, αφού πολλοί από εσάς σίγουρα θα θυμάστε τον εαυτό σας να παίζει μανιωδώς Paperboy ή Gauntlet στον ZX Spectrum (ξέρετε, εκείνο το μαύρο κουτί με την... ατέλειωτη RAM) ή σε κάποιον CPC. Τα παιχνίδια, λοιπόν, που περιέχονται στη συλλογή είναι τα: Paperboy, Crystal Castles, Millipede, Gauntlet, Roadblasters και Marble Madness.

Γραφικα - Ηχος (Πως;)

Τα γραφικά όλων των παιχνιδιών είναι... εκπληκτικά. Με υψηλή ανάλυση οθόνης και τρισεκατομμύρια χρώματα, ανήκουν στα καλύτερα που έχετε δει ποτέ! Μα είστε με τα καλά σας; Περιμένετε γραφικά και ήχο σε παιχνίδια της παλαιολιθικής εποχής; Τέλος πάντων, για να σοβαρευτούμε λίγο και ας προχωρήσουμε σε κάτι πιο ενδιαφέρον...

Ζωουλες & Δυσκολια

Πλέον θα καθορίζετε τη δυσκολία στα αγαπημένα σας παιχνίδια (γιατί έχω την εντύπωση ότι, αν υπήρχε βαθμός δυσκολίας στα ουφάδικα, αυτός θα ήταν "Very super extra large hard"), ενώ μπορείτε να επιλέξετε να ξεκινάτε με



Το Crystal Castles είχε εντυπωσιάσει με τις ισομετρικές πίστες του.


Το PaperBoy ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια με διαγώνιο scrolling.

περισσότερες ζωές, έτσι, για να βγάλετε τα απωθημένα σας. Επίσης, στο Paperboy μπορείτε να παίξετε με άπειρες ζωές, στο Roadblasters με άπειρα continues, ενώ στο Gauntlet μπορείτε να προσθέτετε συνεχώς ενέργεια, μέχρι -φυσικά- το φινάλε.

Gameplay: Those were the days?

Αν σας αρέσουν τα απλά στη σύλληψη παιχνίδια, που δεν απαιτούν πολύπλοκες κινήσεις, combos και όλα τα... παρεμφερή, τότε πιθανώς να συμπαθήσετε τα παιχνιδάκια της συλλογής. Απλές αντανακλαστικές κινήσεις στο Paperboy, ασταμάτητο fire στο Gauntlet και γρήγορη δράση στο καταιγιστικό (για την εποχή του, έτσι;) Millipede. Διαφορετικά, αν είστε δηλαδή fan των πολύπλοκων κινήσεων ή των εκτυφλωτικών πολυγωνικών γραφικών και απεχθάνεστε ό,τι δεν θα κάνει το γείτονα να μείνει



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Midway
Διάθεση: CD-Media


Single Player



Multiplayer

THE ATARI COLLECTION 2



Μην ανησυχείτε! Ο,τι και να γράφει η αρχική οθόνη του Roadblasters, δεν θα χρειαστεί να βάλετε κέρματα.



Πιστέψτε μας, είναι πιο καλό από όσο φαίνεται.

με ανοιχτό το στόμα, τότε σίγουρα δεν θα πάρετε! Η συλλογή εγείρει δύο διαφορετικές απόψεις. Από τη μία η σκληροπυρηνική: "Τι μας γράφεις τώρα, ενώ περιμένουμε με αγωνία το τελευταίο Mortal" και από την άλλη η περισσότερο... ρομαντική: "Αχ, τι μας θυμίζεις...". Αν πάντως έχετε την περιέργεια να διαπιστώσετε πώς έμοιαζαν τα παιχνίδια του χτες, τότε το The Atari Collection 2 αποτελεί μια αρκετά καλή και... επιμορφωτική πρόταση.

MILLIPEDE

Η συνέχεια του θρυλικού Centipede προκάλεσε θύελλα ενθουσιασμού όταν κυκλοφόρησε. Παίρνετε υπό τον έλεγχό σας ένα μικρό σκαφάκι - όχι αναψυχής-, αποτελούμενο από λίγα... pixels (τώρα δύο είναι, τρία είναι, θα σας γελάσω). Σκοπός σας είναι να πυροβολήσετε και να καταστρέψετε τις σατανικές



Ξεχάστε τα γραφικά και αφεθείτε στη δράση του Gauntlet.

χιλιοποδαρούσες που κατεβαίνουν από το πάνω μέρος της οθόνης. Πού και πού σκοτώνετε και διάφορα άλλα έντομα και ζωύφια που κάνουν την εμφάνισή τους. Απλό, ε;

CRYSTAL CASTLES

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε ένας αρκούδος, ο Bentley. Ο αρκούδος αυτός (για λόγους που δεν θα συγκινήσουν όσους τους διαβάσουν, οπότε τους παραλείπουμε) είχε ένα χόμπι: να μαζεύει πολύτιμους λίθους (κοίτα να δεις χόμπι που είχε το παλιο-$%$%Æ** αρκούδι). Τον ίδιο σκοπό όμως είχαν και ορισμένα άλλα, περισσότερο σατανικά όντα, τα οποία ως σωστός παίκτης θα πρέπει να αποφύγετε (προσωπικά θα άφηνα να το φάνε το παλιοαρκούδι, αλλά ποιος με ρωτάει; - ακούς εκεί πολύτιμους λίθους!). Πάντως το παιχνίδι είναι αρκετά συμπαθητικό. Πίστες και δράση που θυμίζουν κάτι από Pacman, κρυφά περάσματα και αντιπαθητικά πλασματάκια που θέλουν το κακό σας. Don't you just love it?

PAPERBOY

Στο Paperboy (για όσους δεν ξέρουν - θα πάρω κεφάλια) παίζετε το ρόλο του παιδιού που μοιράζει τις εφημερίδες σε ένα πολυσύχναστο δρομάκι. Και όταν λέμε πολυσύχναστο, το εννοούμε! Οτιδήποτε συναντήσετε μπορεί να δείχνει αθώο και διασκεδαστικό, στην πράξη όμως είναι ικανό να



Το Marble Madness θα δοκιμάσει σε πολύ μεγάλο βαθμό τα νεύρα και την επιδεξιότητά σας.

σας προκαλέσει αμέτρητες νευρικές κρίσεις: Κακομαθημένα παλιόπαιδα που έχουν την τάση να μπλέκουν τα τηλεκατευθυνόμενά τους στις ρόδες του ποδηλάτου σας, σκυλιά αμφισβητούμενης ράτσας που σας παρενοχλούν και ατζαμήδες οδηγοί (τι περιμένεις από ξανθιές - sorry, babes) να επιθυμούν να βγουν από το γκαράζ τους την ώρα που εσείς διασχίζετε το δρόμο. Σκοπός σας είναι να μοιράζετε εφημερίδες στους συνδρομητές όλες τις ημέρες της εβδομάδας. Κάτι τέτοιο δεν είναι καθόλου εύκολο, πιστέψτε μας!

ROADBLASTERS

Να ο πρόγονος του Gran Turismo και του Colin Mc Rae! Καλά, όχι ακριβώς, αφού στο Roadblasters πρέπει μεν να τερματίσετε σε όλες τις διαδρομές, από την άλλη όμως δεν έχετε ανταγωνισμό. Το μόνο που σας χωρίζει από τη δόξα είναι οι αδυσώπητοι εχθροί που κυκλοφορούν (μηχανάκια, αυτοκίνητα, περίεργα... πράγματα παραπλεύρως των δρόμων που σας πυροβολούν), τους οποίους θα πρέπει να τινάξετε στον αέρα με τα φουτουριστικά όπλα

2η γνώμη

Λοιπόν take it, from an old arcade maniac. Η συλλογή είναι ένα "must have" για κάποιον που έχει μεγαλώσει με τα "μπλιμπλίκια" κι έχει φάει μια περιουσία από δεκάρικα στο Paperboy ή το περίφημο Gauntlet. Πιστεύω πως δεν πρέπει να λείπει από την παιχνιδοθήκη κανενός, άσχετα από τα γραφικά ή τον ήχο της. Μην ξεχνάτε πως η συλλογή είναι εξομοίωση για PSX των παλιών arcades της Atari. Κατά την ταπεινή μου γνώμη τα τότε παιχνίδια είχαν πολλή ψυχή, για αυτό σας συμβουλεύω να αγοράσετε αυτή τη συλλογή με κάθε τρόπο. Αντε και καλό μοίρασμα εφημερίδων.

Γιάννης Κωστάκης

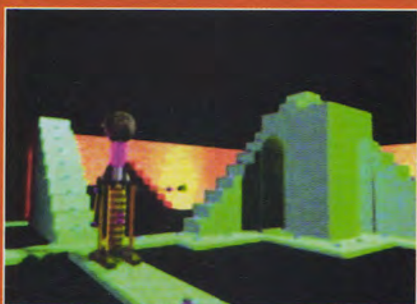
ΑΥΤΑ ΑΠΟ ΠΟΥ ΒΓΗΚΑΝ;

ΣΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ



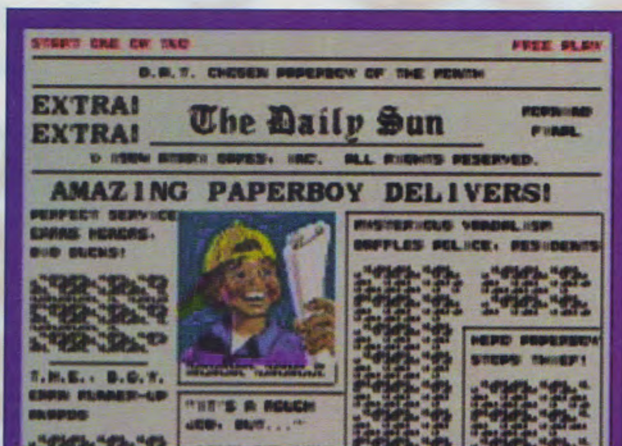




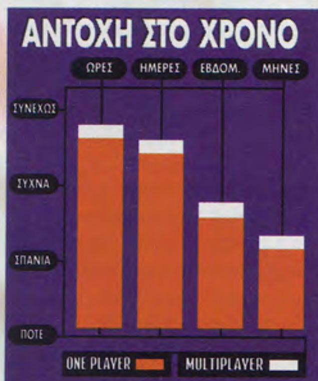








Στο τέλος κάθε επιπέδου στο PaperBoy, ο ατρόμητος εφημεριδοπώλης βλέπει το όνομά του στις εφημερίδες.



σας. Προσοχή επίσης στη βενζίνη (μαζεύετε extra που αφήνουν πολλοί σκοτωμένοι κακοί), και θα τα πάτε μια χαρά (σίγουρα, σίγουρα). Η κίνηση είναι για κλάματα (μην ξεχνάτε πως αναφερόμαστε σε παιχνίδι περασμένης δεκαετίας), αλλά το gameplay συμπαθητικό.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	○○○○○○○○○○
ΗΧΟΣ	○○○○○○○○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **78%**

Η ιδανική πρόταση για τους χρήστες PSX ώστε να γνωρίσουν το παρελθόν των games. Θα ήθελα ένα ή δύο περισσότερα παιχνίδια στο πακέτο...

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Namco Museum, Capcom Generations.

Gauntlet

ΓΟΥΑΟΥ! Τι παιχνιδάρα ήταν εκείνη! Οι φωνές της μάνας μου ακόμα αντηχούν στο κεφάλι μου ("Κλείσ' το το ρημάδι, θα πονέσουν τα μάτια σου!"). Διαλέξτε έναν από τους τέσσερις διαθέσιμους χαρακτήρες (Warrior, Valkyrie, Wizard και Elf) και περιπλανηθείτε σε έναν κόσμο γεμάτο μαγεία και χιλιάδες (για να μη γράψω εκατομμύρια) εχθρούς. Οι πίστες του Gauntlet είναι αμέτρητοι μικροί λαβύρινθοι, αποτελούμενοι από φωλιές που γεννούν τέρατα και από αντικείμενα, μαγικά και μη (κλειδιά για να ανοίγετε πόρτες, μαγικά φίλτρα κ.ά.). Καλό το single player αλλά κορυφαίο το multiplayer, όπου μέχρι 4 παίκτες συνεργάζονται για το γενικό καλό (χε, χε).

Marble Madness

Σας αρέσουν οι... μπίλιες; Αν ναι, τότε η λύση στο πρόβλημά σας (πού να βρίσκετε μπίλιες στην εποχή μας) είναι το Marble Madness. Ελέγχετε μία μπίλια και "τρέχετε" μέσα σε τρισδιάστατες πίστες ενάντια στο χρόνο. Ο χειρισμός της μπίλιας είναι λιγάκι δύσκολος, αλλά σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέρον. Όμορφο είναι και το διπλό.

ADIDAS POWER SOCCER 98

ΑΝ ΥΠΟΨΙΑΣΤΩ ΟΤΙ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΑΚΟΜΑ ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΑΚΙ, ΘΑ ΠΕΘΑΑΑΝΩ...

Φτάνει πια - μπουχτίσαμε!

Λόγω Mundial, δεν προλαβαίνουμε να τελειώσουμε το review στο ένα ποδοσφαιράκι και ξαφνικά εμφανίζονται άλλα δύο. Ούτε η Λερναία Ύδρα να ήταν. Το Adidas PS 98 είναι η τελευταία δημιουργία της Psygnosis και αποδεικνύεται αρκετά καλύτερο από τον προκάτοχό του. Τα γραφικά είναι βελτιωμένα, με περισσότερες λεπτομέρειες, αλλά η κίνηση των παικτών υστερεί κατά πολύ από εκείνες σε άλλα ποδοσφαιράκια, θέτοντάς το έτσι εκτός συναγωνισμού. Ενώ υπάρχουν πολλές κινήσεις, όπως τακουνάκια, κοντρόλ με το στήθος, κρυφές μπαλιές, κεφαλιές και άλλα, που ανεβάζουν την ποιότητα του παιχνιδιού, οι παίκτες κινούνται τόσο άγαρμπα, λέτε και είναι τσιμεντένιοι. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική αλλά όχι αρκετή για να σας καθηλώσει στην καρέκλα με τις ώρες. Το χειρότερο όμως είναι η καθυστερημένη ανταπόκριση των παικτών στους χειρισμούς του joypad. Αφού ένας ποδοσφαιριστής αρχίσει να κάνει μία κίνηση (π.χ. ντρίπλα), θα πρέπει να περιμένετε να την ολοκληρώσει, προτού τον πείσετε να κάνει κάτι άλλο.



Γκοοooooλ!!!

Υπαρχει κι ο Αλεξανδρης;

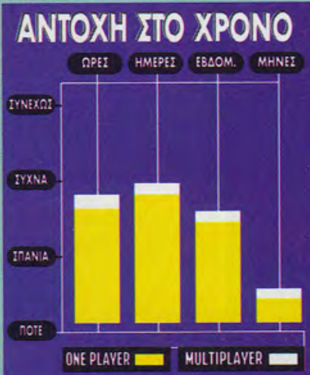
Κατά τα άλλα, υπάρχουν πάρα πολλές εθνικές ομάδες και clubs καθώς και 10 χιλιάδες (!) παίκτες, που ικανοποιούν όλες τις απαιτήσεις. Επίσης μπορείτε να ρυθμίσετε τον καιρό ανάλογα με την εποχή αλλά και την αυστηρότητα του διαιτητή. Εάν βαρεθήκατε να παίζετε φιλικά, υπάρχουν πολλές διοργανώσεις για να συμμετάσχετε, συμπεριλαμβανομένου του Mundial 98, καθώς και πρωτάθλημα με όποιες ομάδες θέλετε. Οταν ξεκινήσετε το παιχνίδι ετοιμαστείτε να χαμηλώσετε τη φωνή, γιατί ο Brian Moore ξαναχτυπά και παίζει με τα νεύρα μας. Ο σχολιασμός του είναι τόσο ανιαρός και άσχετος με τα συμβαίνοντα στον αγωνιστικό χώρο, ώστε θα έλεγε κάποιος ότι περιγράφει αγώνα σκάκι. Γενικά το APS98 είναι καλύτερο από τα προηγούμενα Adidas, αλλά αν θέλει να συναγωνιστεί τα υπόλοιπα ποδοσφαιράκια, θα πρέπει να βελτιώσει το gameplay κατά πολύ.


Το αγγλικό τείχος είναι έτοιμο. Ο Bergkamp παίρνει φόρα και εκτελεί. Θα το πιάσει ο Seaman;


Ο Ιταλός επιθετικός έπειτα από ένα εντυπωσιακό σπριντ είναι έτοιμος να στείλει την μπάλα στα δίχτυα του Σκοπιανού τερματοφύλακα.

Του Κώστα Δότου


Οι τερματοφύλακες είναι λίγο ασταθείς, οπότε πολλές φορές μπορείτε να σκοράρετε προωθώντας την μπάλα στα δίχτυα ύστερα από μία απόκρουση τους.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●○○○○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 75%

Υπάρχουν και καλύτερα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
World League Soccer
World Cup 98



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Διάθεση: Sony Hellas



HINTS'N'TIPS

ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ. ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!

Της Στέλλα Παπαγεωργίου

BOMBERMAN WORLD

Special passwords

Bonus Versus Level 5656
Bonus Battle Level 4989



Battle Royal Mode 1616
Maniac Mode 4622

Passwords για τα επίπεδα

1.1	8010
1.2	1180
1.3	8086
1.4	2919
1.5	1021
2.1	0127
2.2	1220
2.3	1018
2.4	0804
2.5	0714
3.1	1027
3.2	2413
3.3	3009
3.4	6502
3.5	6809
4.1	0627
4.2	8808
4.3	3674
4.4	4891
4.5	0605
5.1	0730
5.2	2151
5.3	3562
5.4	3812
5.5	2203



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 98

Αντίστροφες πίστες
Ολοκληρώστε τη σαιζόν στην πρώτη θέση για να τρέξετε ανάποδα στην πίστα.

Πίστες αντικατοπτρισμού
Ολοκληρώστε τη σαιζόν στην πρώτη θέση τρέχοντας ανάποδα.

Μηχανή Yamaha YZ80
Τελειώστε τον αγώνα στην πρώτη θέση στο Advanced mode. Αυτό θα σας επιτρέψει να αγωνιστείτε πρόσωπο με πρόσωπο με τον Jeremy McGrath.

JUMPING FLASH 2

Rachel As Support
Στην οθόνη του τίτλου, πατήστε ←, →, R1, L2, L1, R2, ↑, ↓, ▲, Select. Επιλέξτε το χαρακτήρα από το Support AI.

Tex As Support
Στην οθόνη του τίτλου, πατήστε ↑, ↓, L1, R2, R1, L2, ←, →, Select. Επιλέξτε το χαρακτήρα από το Support AI.

MORTAL KOMBAT 4

Εναλλακτικά κοστούμια
Για να βρείτε δεύτερο κοστούμι για κάθε χαρακτήρα (εκτός από τη Sonya και την Tanya), πατήστε Start και οποιοδήποτε πλήκτρο, για να περιστρέψετε τις εικόνες των χαρακτήρων δύο φορές στην οθόνη επιλογής των χαρακτήρων. Για τη Sonya και την Tanya περιστρέψτε τις εικόνες τρεις φορές.

Πολεμήστε ως Meat
Ολοκληρώστε το παιχνίδι στο Group mode και με τους 16 χαρακτήρες. Επειτα επιλέξτε οποιονδήποτε χαρακτήρα και αρχίστε έναν αγώνα. Θα εμφανιστείτε ως Meat, αλλά θα χρησιμοποιείτε τις κινήσεις του χαρακτήρα του οποίου επιλέξατε.

Πολεμήστε ως Goro
Ολοκληρώστε το παιχνίδι με τον Shinnok. Επιλέξτε το αόρατο εικονίδιο στο κάτω μέρος της οθόνης επιλογής χαρακτήρων. Πατήστε ↑, ↑, ↑, ←, για να επιλέξετε το εικονίδιο του Shinnok, και έπειτα πατήστε Run + Block.

Επιλογή πίστας για έναν παίκτη
Πηγαίνετε στο Practice menu και επιλέξτε την προηγούμενη πίστα από αυτή που θέλετε. Αρχίστε το παιχνίδι και αμέσως κάνετε Quit και ξεκινήστε παιχνίδι για έναν παίκτη και στην πίστα που θέλετε.



HOUSE OF THE DEAD

Κόκκινο αίμα
Στην κεντρική οθόνη επιλογής πατήστε Top Left, Top Right, Top Right, Top Left, Top Left, Top Right. Πρέπει να ακούσετε έναν μικρό θόρυβο. Επειτα κρατήστε πατημένα Top Left + Top Right και επιλέξτε ένα mode. Αυτό θα σας δώσει ένα νέο μενού, το οποίο επιτρέπει στους παίκτες να αποκτήσουν απεριόριστες ζωές, επιλογή επιπέδου και Red Blood mode!

Εμφανίστε το σκορ
Παγώστε το παιχνίδι και, έχοντας πατημένα τα Top Left και Top Right, πατήστε X, X, X. Πρέπει να συνδέσετε ένα joypad, για να το ενεργοποιήσετε στην οθόνη εμφάνισης του σκορ.

Αυτόματο γέμισμα
Παγώστε το παιχνίδι και, έχοντας πατημένα τα Top Left και Top Right, πατήστε Y, Y, Y.

Παίξτε ως Sophie
Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων, έχοντας πατημένα το Top Left και το Top Right, δώστε Up, Down, X, Y, Z.

N20

Passwords για τα επίπεδα
3 ●, ✖, ●, ●, ■, ▲, ✖, ▲





4 ●, ●, ▲, ●, ▲, ●, ■, ■
5 ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ●
6 ■, ■, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ✖
7 ✖, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ●, ▲
8 ■, ●, ●, ▲, ▲, ■, ▲, ■
9 ■, ●, ✖, ▲, ■, ■, ✖, ●
10 ✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖, ✖, ✖
11 ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■, ▲
12 ●, ✖, ✖, ✖, ▲, ✖, ✖, ■
13 ■, ▲, ▲, ●, ●, ✖, ●, ●
14 ■, ■, ▲, ●, ●, ▲, ●, ✖
15 ●, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ▲
16 ●, ■, ▲, ✖, ●, ●, ●, ■
17 ✖, ●, ▲, ✖, ■, ■, ■, ●
18 ●, ▲, ●, ●, ▲, ■, ■, ✖

Cheat Codes

Δώστε τα εξής passwords:
Επιλογή επιπέδου ■, ●, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ✖
Επιπλέον ζωές ●, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ●

NEED FOR SPEED III

Χωρίς Land Rover

Στο Hot Pursuit mode, επιλέξτε την πίστα Redrock Ridge. Πατήστε Start για να ξεκινήσει ο αγώνας και αμέσως πατήστε τα πλήκτρα ⬇ + R1 + L2, μέχρι να εμφανιστεί η οθόνη φορτώματος. Το κανονικό πράσινο Land Rover θα αντικατασταθεί από μεγάλα αστυνομικά αυτοκίνητα κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Αστυνομικοί με γερμανική προφορά

Στο Hot Pursuit mode, πατήστε Start για να ξεκινήσει ο αγώνας. Επειτα επιλέξτε το Game Options και αμέσως κρατήστε κάτω τα ⬆ + R1 + L2, μέχρι να εμφανιστεί η οθόνη φορτώματος. Ολοι οι αστυνομικοί θα ακούγονται σαν τον Arnold Schwarzenegger!

Επιτάχυνση

Δώστε αυτό τον κωδικό αφού έχετε πατήσει Start, για να τερματίσετε τον αγώνα. Πατήστε τα ακόλουθα πλήκτρα, μέχρι να εμφανιστεί η οθόνη φορτώματος: ⬅ + ■ + ●. Η επιτάχυνση του αυτοκινήτου σας θα αυξηθεί κατά ένα τέταρτο.

NUCLEAR STRIKE

Απεριόριστα όπλα, ασπίδες και καύσιμα

BUST-A-MOVE: DANCE & RHYTHM ACTION

Dance Preview

Ολοκληρώστε το παιχνίδι στο εύκολο επίπεδο.

Παίξτε ως Capoeira

Ολοκληρώστε το παιχνίδι στο κανονικό επίπεδο.

Παίξτε ως Robo-Z

Ολοκληρώστε το παιχνίδι στο δύσκολο επίπεδο.

Παίξτε ως Burger Dog

Ολοκληρώστε το παιχνίδι στο κανονικό και το δύσκολο επίπεδο. Επιλέξτε τον Hamm ως χαρακτήρα και τελειώστε το παιχνίδι και πάλι στο κανονικό επίπεδο.

Παίξτε ως Columbo

Ολοκληρώστε το παιχνίδι στο κανονικό και το δύσκολο επίπεδο. Επιλέξτε τη Shorty ως χαρακτήρα και τελειώστε το παιχνίδι πάλι στο κανονικό επίπεδο.



uzzle mode που έχει
το κάτω μέρος.

επιτρέπει να εναλλάξε
κάποιον από τους τελ

Στ
προ
πρώτ
πατήστ
Down, L
ανωτέρω
σε ένα μ

background.

QUAKE 64

No Clipping mode

Δώστε NOCLIP ως password.

FORSAKEN

Επιλογή

Core
Στην εισ
Z, Down,
Left, C L

Μυστ
Μέ

Εναλλακτικοί χαρακτήρες

Επιλέξτε έναν χαρακτήρα, έπειτα κρατήστε κάτω Select και πατήστε ●.

Αλλάξτε επίπεδο

Ξεκινήστε το παιχνίδι στο One Player mode. Κρατήστε L2 + R2 + Select κατά τη διάρκεια του χορού, για να μεταβείτε στο επόμενο επίπεδο.

Winning Pose Close-up

Κρατήστε ● αφού κερδίσετε ένα επίπεδο.

Δώστε PACKISBACK ως password (μετά μπορείτε να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι ή να επιλέξετε επίπεδο). Τώρα, όποτε τα καύσιμα, τα όπλα ή η ασπίδα σας φτάσουν στο μηδέν, αυτόματα θα γυρίσουν στο maximum.

ROAD RASH 3D

Βόλτα με το αυτοκίνητο

Πατήστε δύο φορές ✖ και μετά επανειλημμένα το ✖, μέχρι να εμφανιστεί ένα αυτοκίνητο. Πηγαίνετε πάνω από το



αυτοκίνητο, κατόπιν φρενάρετε και πατήστε ■. Αν το έχετε κάνει σωστά, η μηχανή σας θα πηγαίνει μαζί με το αυτοκίνητο.

THEME HOSPITAL

Καθαρό και τακτοποιημένο

Οταν βρωμίσει το νοσοκομείο σας, σώστε το παιχνίδι και έπειτα ξαναφορτώστε το. Κάνοντας αυτό, θα ξεφορτωθείτε όλα τα σκουπίδια και τους ασθενείς!

TOMMI MAKINEN RALLY

Cheat Mode

STRANGE	Μπορείτε να οδηγήσετε λεωφορείο.
MIRROR	Αντικατοπτριζόμενες πίστες.
PEUGEOT	Αποκτήστε ένα Peugeot.
FFSA	Rally Jeunes.
THRILLS	Το Dual Shock Joypad θα δονείται συνεχώς.

Ολα αυτά τα cheats μπορούν να επιλεχθούν από το Cheats menu.

CARDINAL SYN

Επιλέξτε Sub-Bosses

Δώστε όλα τα ακόλουθα στην οθόνη "Press Start":
Kahn: ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ▲
Stygian: ⬅, ➡, ⬅, ➡, ▲
Redemptor: ⬆, ⬇, ⬅, ➡, ●
Juni: ⬆, ⬅, ⬅, ⬆, ■
Mongwan: ⬇, ⬇, ⬇, ⬆, ▲
Vodu: ⬅, ⬅, ⬅, ⬆, ●
Bimorphia: ➡, ➡, ➡, ⬇, ■
Moloch: ⬆, ➡, ⬇, ⬅, ■

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Turn Ore To Pints Of Beer

Bring up the sidebar, πατώντας ▲. Επειτα, χρησιμοποιώντας το πλήκτρο ●, κάνετε κλικ στην ακόλουθη ομάδα εικονιδίων: ■, ●, ■, ✖, ●, ●.

COURIER CRISIS

Χωρίς χρονόμετρο

Πατήστε L1+R2 στη γειτονική οθόνη επιλογής. Ενας ήχος θα επιβεβαιώσει ότι δώσατε σωστά τον κωδικό. Το επίπεδο θα ξεκινήσει χωρίς χρονόμετρο, επιτρέποντάς σας να εξερευνήσετε όλη την περιοχή.

Χαιρετισμός

Πατήστε L1+L2 ή R1+R2 καθώς παίζετε.

Zaskar

Δώστε FDFKFKHCJK ως password.

Pantera

Δώστε KFKFKFOEKJ ως password.

STS-1

Δώστε IFKFKFKGKJ ως password.

Passwords για τα επίπεδα:

Επιλέξτε το memory card icon, "Load" κι έπειτα "password", για να δώσετε τους ακόλουθους κωδικούς:
1 .... EFLCIFCGKJ
2 .... IFLCIFCCKI
3 .... MFLCIFCOKJ
4 .... AFLCIFCKKJ
5 .... FHCLFIGCJL
6 .... FLCLFICCIL
7 .... FPCLFIOCJL
8 .... FDCLFIKCJL
9 .... KFLCIFCGII
10 .... OFLCIFCCII
11 .... CFLCIFCOIJ
12 .... GFLCIFCKIJ
13 .... FFCLFIGCJJ
14 .... FJCLFICCIJ
15 .... FNCLFIOCJJ

DESCENT

Επίπεδο 10

Αφού καταστρέψετε τον αντιδραστήρα, πηγαίνετε κατευθείαν στην κόκκινη π... Περάστε μέσα από την π... πυροβολήστε με τα las... δεύτερο panel στα δε... ανοίξει η μυστική έξο...

Επίπεδο 21

Προχωρήστε προς το τέλος το... χολ, κοντά στην πηγή ενέργεια... Περάστε από την κανονική έξ... στο χολ. Κατευθυνθείτε ευθ... στο διάδρομο και χτυπήστ... στον τοίχο. Ανάλογα με τ... σας, η μυστική έξοδος μ... βρεθεί στο ταβάνι ή το π...

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ Σ...
...Ε ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ...
...Α ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠ...
...ΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ...

Επίπεδο 24

Βγείτε από το δωμάτιο του αντιδραστήρα μέσα από την κόκκινη πόρτα, για να μπείτε σε έναν ψηλό θάλαμο. Η μυστική έξοδος είναι στο ίδιο επίπεδο με την κόκκινη πόρτα. Γυρίστε πίσω και πυροβολήστε τη μέχρι να ανοίξει.

DIE HARD TRILOGY

Περισσότερα οχήματα να οδηγήσετε

Πρώτα δώστε το εξής cheat: Σταματήστε το παιχνίδι, κρατήστε κάτω το R2 και κατόπιν πατήστε ➡, ⬆, ⬇, K*. Οι συντεταγμένες σας είναι στα αριστερά, τα μεσαία νούμερα στο κάτω μέρος της οθόνης. Χρησιμοποιήστε τα για να βρείτε και να οδηγήσετε τα ακόλουθα αυτοκίνητα:

Επίπεδο 1:
Αστυνομικό αυτοκίνητο (43, 112), (45, 81)
Μερσεντές (47, 73)
Φορτηγό (39, 58)
Μαύρο αυτοκίνητο (30, 69)

Επίπεδο 3:
Hot Dog Van (15, 107)

Επίπεδο 9:
Μερσεντές (48, 110)
Αστυνομικό αυτοκίνητο (36, 110)
Φεράρι (17, 100)

Επίπεδο 12:
Ταξί (48, 111)
Πόρσε (30, 39) (26, 75)

Επίπεδο 14:
Αστυνομικό αυτοκίνητο (23, 73)

QUAKE

...ανάποδα στην πίστα.

Πίστες αντικατοπτρισμού

...δώστε Top Left, ... Left, Top Left, Z, Y, X, Z, Y, X.

Αλλάξτε το επίπεδο δυσκολίας στο κανονικό

Επιλέξτε Music Volume κι έπειτα δώστε Top Right, Top Left, X, Y, Z, Top Right, Top Left, X, Y, Z.

Επανεκκινήστε το επίπεδο όπου ήδη είστε

Επιλέξτε Reset to Defaults κι έπειτα δώστε Top Left, Top Right, Top Left, Top Left, Z, Y, X, Z, Y, X. Ετσι επιστρέφετε στην αρχή του επιπέδου με την αρχική υγεία σας και Ammo levels.

Tracer Fire στο Nailgun!

Επιλέξτε Autotarget κι έπειτα δώστε Top Left, Top Right, Top Left, Top Left, Z, Y, X, Z, Y, X.

Μηδενική βαρύτητα

Επιλέξτε Lookspring κι έπειτα δώστε Top Right, Top Left, X, Y, Z, Top Right, Top Left, X, Y, Z.

Χρησιμοποιήστε τα όπλα των τεράτων

Επιλέξτε Autotarget κι έπειτα δώστε Top Right, Top Left, X, Y, Z, Top Right, Top Left, X, Y, Z. Αυτό δουλεύει μόνο στο επίπεδο όπου υπάρχουν κάποια τέρατα.

Pos Heart Thing

Αγνωστος κωδικός. Επιλέξτε Lookspring κι έπειτα δώστε Top Left, Top Right, Top Left, Top Left, Z, Y, X Z, Y, X.

FELONY 11-79

Αλλη άποψη της κάμερας

Για άποψη από μακρινή απόσταση, έχοντας πατημένο το Select, πατήστε ▲ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ολα τα οχήματα

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε συνδεδεμένα δύο joypads και σβήστε κάθε σωσμένο παιχνίδι Felony από τη μνήμη. Στο κυρίως μενού, από το joypad 2, έχοντας πατημένο το ▲ πατήστε γρήγορα R1+R2+L2 μαζί (έπειτα αφήστε τα έχοντας ακόμα πατημένο το ▲) και μετά R2, L2, R1. Αν το έχετε κάνει σωστά, θα ακούσετε έναν έντονο ήχο. Τώρα μπορείτε να επιλέξετε όλα τα επιπλέον οχήματα.

FIFA 96

Dream Team

Σταματήστε το παιχνίδι και μεταβείτε στην οθόνη των επιλογών. Πατήστε ■, ■, ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ■. Κατόπιν βγείτε από το μενού επιλογής, επιστρέφοντας σε εκείνο με το "Resume Game". Πατήστε ■ για να εμφανιστεί το μυστικό μενού επιλογών και επιλέξτε την Dream Team.

ΚΩΔΙΚΟΙ ACTION REPLAY

Και αυτό το μήνα σας παρουσιάζουμε κωδικούς για το Action Replay του PlayStation. Σας υπενθυμίζουμε ότι το Action Replay είναι μια συσκευή που συνδέεται εξωτερικά με το PlayStation (στην parallel port της κονσόλας) και σας επιτρέπει να επεμβαίνετε σε οποιοδήποτε παιχνίδι, ανεξάρτητα από το αν αυτό έχει ενσωματωμένο Cheat mode ή όχι.

DUKE NUKEM

Version 1

Inf Armour
800EC9E20064

Εχετε όλα τα κλειδιά
800EC98C000F

Απεριόριστες Night Visions

Goggles
800EC9AA04BE

Απεριόριστα Scuba Gear
800EC9DC0FFE

Απεριόριστα Steroids
800EC9E000FF

Απεριόριστα Medikits
800EC99000FF

Απεριόριστα Jetpack
800EC9DE0640

Απεριόριστα Holoduke
800EC972O640

Απεριόριστα Protection Boots
800EC9F200C8

Εχετε όλα τα όπλα
800ECA2A0101
800ECA2C0101
800ECA2E0101
800ECA300101
800ECA320101

Απεριόριστα Ammo
800EC94C00C8
800EC94E0032
800EC95000C8
800EC9520032
800EC9540032
800EC9560032
800EC9580063
800EC95A0010
800EC95C0063

Version 2

Απεριόριστα Armour
800EC9960064

Εχετε όλα τα κλειδιά
800EC940000F

Απεριόριστα Night Visions

Goggles
800EC95E04BE

Απεριόριστα Scuba Gear
800EC9900FFE

Απεριόριστα Steroids
800EC99400FF

Απεριόριστα Medikits
800EC94400FF

Απεριόριστα Jetpack
800EC9920640

Απεριόριστα Holoduke
800EC9260640

Απεριόριστα Protection Boots
800EC9A600C8

Εχετε όλα τα όπλα
800EC9DE0101



SAN FRANCISCO RUSH

Φορτηγό

Επιλέξτε οποιοδήποτε αυτοκίνητο και έπειτα πατήστε L1, μέχρι να αρχίσει ο αγώνας.

Buggy

Επιλέξτε οποιοδήποτε αυτοκίνητο και έπειτα πατήστε R1, μέχρι να αρχίσει ο αγώνας.

Κρυμμένο αυτοκίνητο

Επιλέξτε οποιοδήποτε αυτοκίνητο και κατόπιν πατήστε R1+R2, μέχρι να αρχίσει ο αγώνας.

Επιπλέον αυτοκίνητα

Επιλέξτε οποιοδήποτε αυτοκίνητο, πατήστε ↓ στην οθόνη επιλογής της κίνησης των τροχών και επιλέξτε διαδοχικά: low rider, bus, rocket engine car, taxi και police car.

Σημείωση: Ο αριθμός των αυτοκινήτων που μπορούν να επιλεχθούν εξαρτάται από το πόσα κλειδιά έχουν βρεθεί. Για να οδηγήσετε το αστυνομικό αυτοκίνητο, πρέπει το Circuit mode να έχει ολοκληρωθεί.

Επιπλέον αυτοκίνητα II

Για ακόμα περισσότερα οχήματα, πατήστε ● στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτων. Αυτό θα σας δώσει Viper, Hippy Van, VW Beetle και μία McLaren.



MASS DESTRUCTION

Επιλογή επιπέδου

Απλά δώστε το ακόλουθο password, για να κερδίσετε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού: TTTTTTTTTTTGP



BUST-A-MOVE 2

Επιπλέον επίπεδα

Στην οθόνη του τίτλου πατήστε επανειλημμένα L, Up, R, Down. Αν δώσετε τον κωδικό σωστά, θα εμφανιστεί ένα Bubble Bobble Baddie στο δεξί κάτω μέρος της οθόνης. Για να έχετε πρόσβαση στα καινούρια επίπεδα, επιλέξτε Puzzle mode που έχει τις λέξεις "Another World" στο κάτω μέρος.



Κρυμμένοι χαρακτήρες (Puzzle mode)

Στην οθόνη Puzzle mode, προτού επιλέξετε τον πρώτο προορισμό σας, πατήστε Left, Left, Up, Down, L, R, L, R, L + R. Το ανωτέρω σας παραπέμπει σε ένα μενού κρυφών χαρακτήρων και σας επιτρέπει να εναλλάξετε τον Bub με τον Bob ή κάποιον από τους τελικούς κακούς.



REBOOT

Δώστε τους εξής κωδικούς στο κεντρικό μενού:

Παίξτε ως Dot

Στο κυρίως μενού πατήστε: ←, R1, →, ↑, ↓, R2, L1, →, ↑, ↓.

Το καλύτερο όπλο

Στο κυρίως μενού πατήστε: ↑, L1, ↓, ↑, ←, R1, L2, ↓, ←, →.

Πέταγμα

Στο κυρίως μενού πατήστε: ←, ↓, →, ←, ↑, R2, L1, ↑, ←, →. Τώρα κρατήστε το κουμπί ■ για να βρεθείτε στον αέρα.



WETRIX

Εναλλακτικά δάπεδα

Ολοκληρώστε τον όγδοο γύρο εξάσκησης για έναν παίκτη και μεταβείτε στην οθόνη επιλογών επιλέγοντας το "Floor", για να επιλέξετε ένα καινούριο χρώμα για το πάτωμα και το background.



QUAKE 64

No Clipping mode

Δώστε NOCLIP ως password.



FORSAKEN

Επιλογή επιπέδου

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε A, R, Z, Up, Up, C Up, C Down, C Down. Χρησιμοποιήστε το d-pad για να επιλέξετε την αποστολή.

Απεριόριστο Nitro

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε B, B, R, Up, Left, Down, C Up, C Left.

Psychedelic mode

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε A, R, Left, Right, Down, C Up, C Left, C Down.

Wireframe mode

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε L, L, R, Z, Left, Right, C Up, C Right.

Core mode

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε Z, Down, C Up, C Left, C Left, C Left, C Left, C Down.

Μυστικοί χαρακτήρες

Μέσα στο παιχνίδι είναι κρυμμένοι οκτώ χαρακτήρες. Αν μπορέσετε να τους βρείτε και να τους εξολοθρεύσετε, στη συνέχεια θα είναι επιλέξιμοι από το μενού. Οι εν λόγω οκτώ χαρακτήρες είναι οι εξής: Septre, Ex-Cop, Jo, Nubia, Cerbero, Mephistofun, HK-5 και Dr Nepenthe (Nutta). Αν ξεκλειδώσετε το Battle mode, μπορείτε να έχετε πρόσβαση στους χαρακτήρες αυτούς, εξολοθρεύοντάς τους έναν προς έναν. Μερικές φορές εμφανίζονται στο Multiplayer mode ως CPU αντίπαλοι (εάν τους έχετε ενεργοποιήσει).

800EC9E00101
800EC9E20101
800EC9E40101
800EC9E60101

Απεριόριστα Ammo

800EC90000C8
800EC9020032
800EC90400C8
800EC9060032
800EC9080032
800EC90A0032
800EC90C0063
800EC90E0010
800EC9100063

NUCLEAR STRIKE

Απεριόριστα όπλα

8005A9840000
8005A9860000

Απεριόριστα καύσιμα

800399980000
8003999A0000

Απεριόριστες ζωές

80039D300000
80039D320000

Super Apache: Απεριόριστη Armour

800F59785FFF

Huey: Απεριόριστη Armour

800F5B685FFF

Hovercraft: Απεριόριστη Armour

800F57D85FFF

GRAN TURISMO

Χαζοί Αντίπαλοι

DO1B3A7E001B
80093BC80000

Μόνον ένας γύρος αγώνα

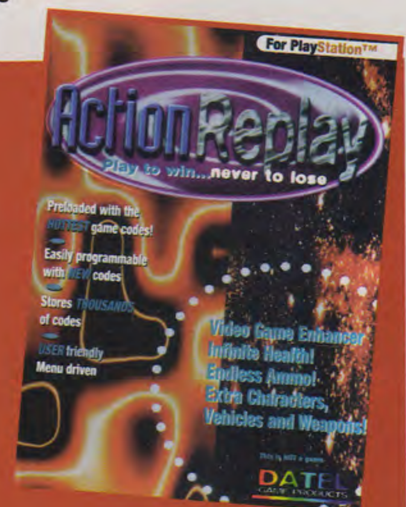
D00B67000000
800B67000002

Πολλά λεφτά

D009B8760000
8009B8767FFF

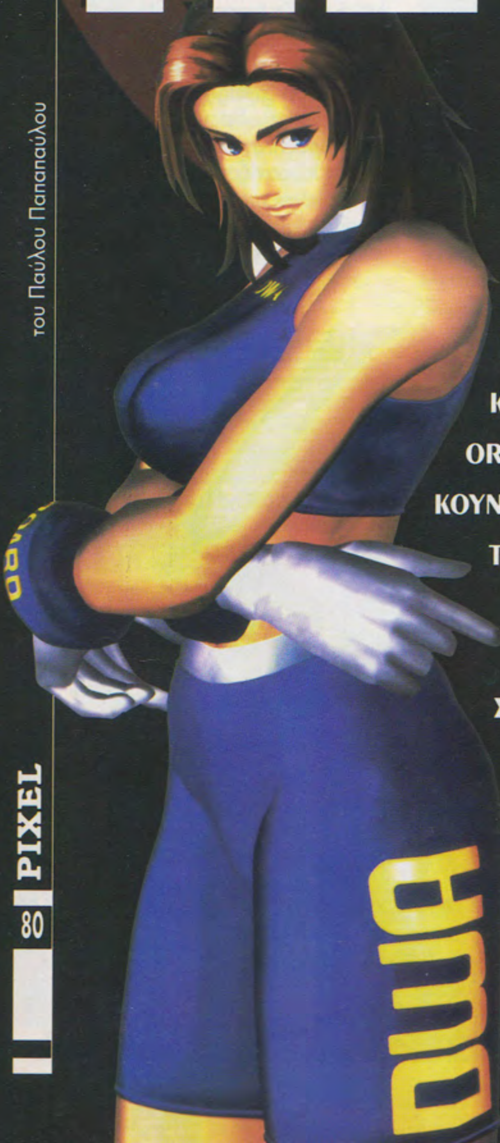
Αποκτήστε όλες τις άδειες

D009E3C40000
8009E3C40202
D009E3C60000
8009E3C60202
D009E3C80000
8009E3C80202
D009E3CA0000
8009E3CA0202
D009E3CC0000
8009E3CC0202
D009E3CE0000
8009E3CE0202
D009E3D00000
8009E3D00202
D009E3D20000
8009E3D20202
D009E3D40000
8009E3D40202
D009E3D60000
8009E3D60202
D009E3D80000
8009E3D80202
D009E3DA0000
8009E3DA0202



DEAD OR ALIVE

του Παύλου Παπαπαύλου



ΕΝΤΑΞΕΙ, ΩΡΑΙΑ ΤΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ ΤΟΥ DEAD OR ALIVE (ΚΑΙ ΤΑ... ΚΟΥΝΙΣΤΑ ΚΟΡΜΑΚΙΑ ΤΟΥΣ), ΑΛΛΑ ΜΗΝ ΑΦΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΟΜΟΡΦΙΑ ΤΟΥΣ ΝΑ ΣΑΣ ΧΑΖΕΨΕΙ. ΚΤΥΠΗΣΤΕ ΤΑ ΑΛΥΠΗΤΑ, ΜΕ ΤΟΥΣ ΤΡΟΠΟΥΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΥΠΟΔΕΙΚΝΥΟΥΜΕ, ΚΑΙ ΜΑΘΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥΣ.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

AYANE

Εθνικότητα: Ιαπωνική
Ηλικία: Αγνωστη
Υψος: 1,67μ.
Βάρος: 55κ.
Στιλ Μάχης: Ninjutsu
Επάγγελμα: Νίντζα



Twin Upper Combo	P, P, P
Round Slicer Combo	P, P, K
Heaven's Combo	P, K, K
Earth's Combo	P, K, ↓ + K
Dart Shot	→ → + P, → + K
Dragon Dance	← + P, ← + P (TY)
Land Mine	↘ ↘ + P, Hold ↓, K
Spiral Axe	↓ ↙ ← + P, K
Spiral Cutter	↓ ↙ ← + P, ↓+K
Double Spear	→ + K, K
Double Arrow	→ + K, ↓ + K
Dragon Tail	↗+ K
Crescent Edge	↖ + K (TY)
Round Slicer	H + K
Rolling Breeze	↘ + H + K
Ground Arrow	↓ + H + K
Gale Knife	P + K, P, P
Gale Edge	P + K, P, ↖ + K
Gale Cutter	P + K, P, ↓ + K
Air Drill	↓ ↘ → + K
Ayane Cyclone	H + P + K
Mirror Image	↑ + H (TY)
Gale Knife Dance	(BT) P, P, ← + P, P, P
Gale Edge Dance	(BT) P, P, ← + P, P, ↖ + K
Gale Cutter Dance	(BT) P, P, ← + P, P, ↓ + K
Spiral Axe Dance	(BT) P, P, → + P, K
Spiral Cutter Dance	(BT) P, P, → + P, ↓ + K
Shadow Edge	(BT) ↖ + K
Spinning Knife	(BT) ← + P (TY)
Spinning Cutter	(BT) ↙ + P, ↓+K
Spiral Knife	(BT) ↑ + P (TY)
Ripple Cutter	(BT) ↓ + H + K


Air Drill


Spiral Knife

Counter

Wind Circle	(MK) ↓ ↙ ← + H

Opponent Downed

Chop	↓ + P
Stomp	↑ + K

Throws/Holds

Maple Drop	H + P
Butterfly Dream	↓ ↙ ← + H + K
Misty Illusion	↘ + P + K
Air-Stream	↓ ↘ → + P
Dark Swallow	↓ + H + P (TY)
Snow Knife	→ + H
Brocade	→ ↘ ↓ + H
Frost Knife	(OC) ↘ + H


Air-Stream

Dropping Circle

Multiparts

1. Snowslide	↓ ↘ → + H
2. Dropping Icicle	↑ ↑ + H + P + K


Dart Shot

BASS

Εθνικότητα: Αμερικανική
Ηλικία: 46
Υψος: 2,0μ.
Βάρος: 165κ.
Στιλ Μάχης: Pro-Wrestling
Επάγγελμα: Επαγγελματίας Παλαιστής



Combo Rising Elbow	P, P, P
Combo High Kick	P, P, K
Combo Kick Rush	P, K, K
Hell Stab	P + K
Elbow Rush	↗+ P, P
Stungun Chop	← + P, P, P + K
Knee Hammer	→ + K, P
Jumping High Kick	↗+ K
Rising Elbow	→ → + P
Kick Rush	↘ + K, K
One Hand Hammer	↑ + P
Buffalo Crush	↘ ↘ + P
Drop Kick	↓ ↘ → + K
Flying Crosschop	→ → + P + K
Kenka Kick	→ → + K (TY)
Hell Scissors	↖ + P, P
Rolling Axe	← → + P
Bass Lariat	← + H + P (TY)
Front Roll Kick	← → + K
Low Drop Kick	↓ + H + K

Counter

Spine Buster	(MK) ↓, ↙, ←, H

Opponent Downed

Stomp	↘ + K
Knee Drop	↑ + K

Throws/Grabs

Backward Drop	← + H + P
Bass Tornado	↓ ↘ → + H + K
Super Freak	← ↙ ↓ ↘ → + P
TFBB	Hold ↓, → ← + P +K
Bass Bomb	↓ + H + P
Double Arm DDT	↘ + H + P +K
Dangerous Backdrop	H + P
Holding Head-Butt	→ + H
Flying Body Scissors	→ → + H
Dynamite Lariat	→ ← + H
Wild Chop	(OC) ↘ + H
Reverse Power Bomb	(OT) → → + H
Calf Branding	(OT+C) ↘ + H

Multiparts

1. Kitchen Sink	↓ ↙ ← + P + K
2. Stretch Plum	↓ ↓ + H + P + K
3. Manhattan Driver	↑ ↑ + H + P + K
1. Atomic Drop	(OT) H + P + K
2. Face Crusher	→ → + P
1. Power Slam	↓ ↘ → + H
2. Oklahoma Stampede	← ↙ ↓ ↘ → + H
1. Iron Claw	(OT) ↓ ↘ → + H
2. Grizzly Launcher	← ↙ ↓ ↘ → + H



Oklahoma Stampede

ΥΠΟΜΝΗΜΑ

TY	Γυρίζετε την πλάτη σας στον αντίπαλο.
BT	Με την πλάτη γυρισμένη στον αντίπαλο.
FC	Καθώς σηκώνεστε από γονατιστή θέση.
OT	Ο αντίπαλος είναι με γυρισμένη την πλάτη.
OC	Ο αντίπαλος σηκώνεται.
MK	Μετρητής κλωτσιάς μεσαίου ύψους (middle kick counter).

STANDARD ΚΙΝΗΣΕΙΣ

ΜΕΤΡΗΤΕΣ

Για μεσαία ή υψηλή επίθεση	H
Για χαμηλή επίθεση	↓ + H

ΔΙΑΦΥΓΕΣ

Με ρίξιμο	H+P
Με πολλές κινήσεις	H+P+K
Ασφαλής προσγείωση	↑
Ασφαλής προσγείωση σε επικίνδυνη ζώνη	H+P+K

ΕΝΩ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΚΑΤΩ

Τούμπα προς τα πίσω και έπειτα έγερση	H
Τούμπα προς τα εμπρός και έπειτα έγερση	↓ + H
Τούμπα προς τα πίσω και έγερση	←
Εγερση και γονάτισμα	↓
Εγερση και μεσαία κλωτσιά	K
Εγερση και χαμηλή κλωτσιά	↓ + K

ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

Είτε	→ ← → + H + P + K
Είτε	← → ← + H + P + K

ΜΥΣΤΙΚΑ

Κάνετε τον Raidou επιλέξιμο

Τερματίστε το παιχνίδι στις αρχικές ρυθμίσεις του με όλους τους δέκα χαρακτήρες. Ο Raidou θα εμφανιστεί έπειτα στη μέση των χαρακτήρων στην οθόνη επιλογής.

Επιπλέον επιλογές ρυθμίσεων

Το μενού επιπλέον ρυθμίσεων (στο μενού επιλογών) μπορεί να ενεργοποιηθεί με τις παρακάτω μεθόδους:

Σειρά μαχών

Α. Τερματίστε το παιχνίδι μία φορά με οποιονδήποτε χαρακτήρα.
Β. Ο χρόνος παιχνιδιού να φτάσει 3:00:00.



ΜΥΣΤΙΚΑ

Εμβαδόν της safety zone
Α. Τερματίστε το Time Attack σε Normal επίπεδο σε λιγότερο από 5 λεπτά.
Β. Ο χρόνος παιχνιδιού να φτάσει τις 6 ώρες.

Danger Damage
Α. Τερματίστε το παιχνίδι με όλους τους δέκα χαρακτήρες στις αρχικές ρυθμίσεις.
Β. Νικήστε δέκα χαρακτήρες στο Survival Mode.
Γ. Ο χρόνος παιχνιδιού να φτάσει στις 9 ώρες.

Danger Bounce
Α. Τερματίστε το Kumite Mode με 80% ποσοστό νίκης.
Β. Ο χρόνος παιχνιδιού να φτάσει τις 12 ώρες.

Φωνή συστήματος
Wakana: Τερματίστε το παιχνίδι μία φορά με οποιονδήποτε χαρακτήρα.
Sakura: Παίξτε με την Kasumi 100 φορές ή περιμένετε μέχρι ο χρόνος παιχνιδιού να φτάσει τις 15 ώρες.

Επιπλέον φωνές
Μπείτε στο Training Mode και ενεργοποιήστε την επιλογή Command Mode. Έπειτα εκτελέστε όλες τις κινήσεις κάθε χαρακτήρα για να ξεκλειδώσετε την επιλογή έξτρα φωνής του (στο έξτρα μενού ρυθμίσεων).

Γκαλερί
Πάρτε όλες τις ενδυμασίες για την Ayane για να μπείτε στην γκαλερί του παιχνιδιού.

Wallpaper
Αν έχετε πρόσβαση σε PC ή Mac, μπορείτε τοποθετώντας το CD του Dead or Alive στο CD-ROM drive και ανοίξτε τον κατάλογο Omake για να βρείτε εικόνες από το παιχνίδι που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σαν wallpaper.

Music/Voices
Τοποθετώντας το Dead or Alive CD σε ένα συνηθισμένο CD player (ή χρησιμοποιώντας το Audio menu του PlayStation), θα μπορείτε να ακούσετε κομμάτια ομιλίας και μουσικής από το παιχνίδι.
Κομμάτι 01: Data (δεν παίζει)
Κομμάτια 02-03: Μουσική εισαγωγής και επιλογών
Κομμάτια 04-13: Μουσική ήττας κάθε χαρακτήρα
Κομμάτια 14-17: Διάφορα μουσικά κομμάτια
Κομμάτια 18-27: Μουσική κάθε πίστας
Κομμάτι 28: Ομιλία
Κομμάτι 29: Μουσική τερματισμού



BAYMAN



Εθνικότητα: Ρωσική
Ηλικία: 31
Ύψος: 1,83μ.
Βάρος: 110κ.
Στιλ μάχης: Command Sambo
Επάγγελμα: Παλαιστής

Spinning Back Knuckle	← + P
Smash	Hold ↘, P
Palm Arrow	↖ + P
Smash Hook	↑ + P
Shoulder Tackle	← → + P
Knee Lift	→ + K
Heel Hammer	← + K
Javelin Kick	↑ + K
Drop Kick	↗ + K
Thrust Kick	(FC) K
Rolling Sobat	H + K
Leg Spike	↙ + K
Sliding Kick	↓ + H + K
Reverse Double Hammer	→ → + P, P
Storm Hook	P, P, P
Storm Back Knuckle	P, P, ← + P
Storm Sobat	P, P, K
Rush Sobat	P, → + P, K
Crash Leg Spike	→ + P, P, ↓ + K
Trap Heel Hammer	K, K
Trap Reverse Hammer	K, P, P
Head-Butt	P + K
Giant Uppercut	↓ ↙ ← + P
Counter	
Catching Cross Hold	(MK) ↓ ↙ ← + H
Opponent Downed	
Stomp	↘ + K
Jumping Stomp	↑ + K
Throws/Grabs	
Belly To Belly	H + P
Neck Hanging Tree	← + H + P
Quebradora Congiro	← ↙ ↓ ↘ → + P
Victor Cross Hold	↓ ↘ → + H + K
Ghost Buster	(OC) ↓ + H + P
Flying Arm Bar	(OT) H + P
Swing Hold	→ + H
Choke Slam	→ ← + H
Shoulder Breaker	→ ↘ ↓ + H
Multiparts	
1. Standing Arm Lock	→ → + H
2. Standing Neck Lock	→ ↘ ↓ ↙ ← + H
3. D D T	↓ ↙ ← + P
1. Leg Trip	↓ ↘ → + H
2. Achilles Hold	→ ↘ ↓ ↙ ← + H
3. Half Boston Crab	← ↙ ↓ + K
1. Side Arm Lock	(OC) ↘ + H
2. Arm Bar	↓ ↙ ← + H
1. Sleeper Hold	(OT) → → + H
2. Swing Neck Hold	→ ↘ ↓ ↙ ← + H



GEN-FU



Εθνικότητα: Κινεζική
Ηλικία: 65
Ύψος: 1,69μ.
Βάρος: 62κ.
Στιλ μάχης: Shini-Rokugo-Ken
Επάγγελμα: Βιβλιοπώλης

Qi-Long Palm	→ → + P
Lunging Uppercut	Hold ↘, P
Short Palm Jab	↑ + P
Tiger Elbow	↗ + P
Tiger Claw	↘ ↘ + P
Falcon Hammer	→ ← + P
Bull Horn	↙ → + P
Falcon Hammer Special Kick	← + P, P
Double Palm Strike	← + P, → + P, P + K
Silent Kiaing	↘ + P, P
Kiaing Combo	P, P, → + P
God's Step	→ → + H, P
Tiger Head-Butt	P + K
God's Hand Push	→ + P + K
Double Bomber	↓ + P + K
Rooster Special	↓ + P + K, ← → + P
Rabbit Kick	H + K
God's Sweep	↓ + H + K
Wind Blast	H + P + K
Phoenix Punch	→ + P, P
Qi-Gong Kick	→ + K
Cat Smash	↖ + K
Blade Kick	↗ + K
Flying Reverse Kick	↑ + K
Double Circle	↑ + K, ↓ + K
Snake Attack	↘ + K, P
Rooster Knee	Hold →, K
Jumping Blade Kick	Hold →, K, K
Iron Toe	↙ + K
Iron Bull Horn	↙ + K, ↙ → + P
Gen Fu Shield	→ → + H
Cartwheel Away	↖ + P
Counter	
Leg Hold Thrust	(MK) ↓ ↙ ← + H
Opponent Downed	
Punch	↓ + P
Stomp	↑ + K
Throws/Grabs	
Spine Attack	H + P
God's Hand	↓ → + H + P + K
King's Punch	← ↓ ↙ + P
Stomach Shock	← + H + P
Tiger Tail	(OT) H + P
Palm Attack	→ + H
Peacock Sweep	→ ← + H
Monkey Hands	(OC) ↘ + H
Multiparts	
1. Monkey Hold	↓ ↘ → + H
2. Monkey	↓ ↘ → + P


Phoenix Punch


Jumping Blade Kick


King's Punch


Monkey



HAYABUSA

Εθνικότητα: Ιαπωνική
Ηλικία: 23
Ύψος: 1,77μ.
Βάρος: 74μ.
Στιλ μάχης: Ninjutsu
Επάγγελμα: Ιδιοκτήτης κουρείου



Shadow Blade	↖ + P
Rising Palm	↑ + P
Low Spin Blade	↙ + P
Slash Kick	← + P, K
Double Spin Blade	↙ + P, Hold ↓, K
Palm Straight	→ → + P
Upper Knee	→ + K
Moonsault Kick	↖ + K
Rising Axe	↑ + K
Rainbow Kick	↗+ K
Upper Spin Kick	H + K
Short Slide Kick	↓ + H + K
Wind Blade	P + K
Rapid Blade	P, P, ← + P
Shower Bows	P, P, ← + P, → + P
Triple Impact	P, P, K
Sonic Bomb	← + P, → + P
Bullet Kick	→ → + K
Ground Cutter	↙ ↙ + K
Ground Stake	↙ ↙ + K, Hold ↓, K



Rainbow Kick

Trick Heel	→ ← + K
Rising Dragon Kick	Hold ↓, ← + K
Fake Rainbow	↗ + P
Handstand	↘ + P + K

Counter

Captured	(MK) ↓ ↙ ← + H

Opponent Downed

Double Chop	↘ + P
Jumping Chop	↑ + P

Throws/Grabs

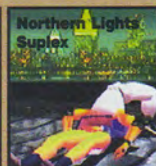
Cross Arm Suplex	H + P
Demon Buster	→ → ← + P + K
Northern Lights Suplex	← + H + P + K
Swing DDT	↓ ↙ ← + P + K
Falcon Wing	↓ ↘ → + P
Neck Breaker	(OC) ↓ + H + P
Ura-Nage	(OT) H + P
Reverse DDT	(OT) H + P + K
Shadow Hunting	→ + H
Mirage	→ → + H
Shooting Star	↓ ↘ → + H
Vision	(OC) ↘ + H
Evil Hunting	(OT) → + H
Thunderbolt	(OT) → → + H
Demon Strike	(OT+C) ↘ + H

Multiparts

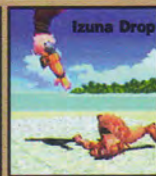
1. Skyward Shot	← ↙ ↓ ↘ → + H + P + K
2. Divebomber	↓ ↘ → ↗ ↑ + H + P
3. Izuna Drop	← ↖ ↑ ↗ → ↘ ↓ + H + K



Rising Dragon Kick


Northern Lights Suplex


Shooting Star


Izuna Drop

JANN-LEE

Εθνικότητα: Κινέζικη
Ηλικία: 20
Ύψος: 1,75μ.
Βάρος: 79μ.
Στιλ μάχης: Jeet Kune Do
Επάγγελμα: Σωματοφύλακας



Dragon Blow	↓ ↘ → + P
Dragon Knuckle	Hold ↓, ← → + P
Sekkan-Chop	← + P
Upper Knuckle	↗+ P
Rear Hi-Kick	↑ + K
High Shin-Knee Kick	↖ + K
Dragon Kick	↓ ↘ → + K
Dragon Rush	P, P, P, K
Dragon Cannon	P.P.P, → + P
Sonic Spin Kick	P, → + P, K
Sonic Low Spin Kick	P, → + P, ↓ + K
Sonic Uppercut	P, ↓ + P, P
Combo Low Spin Kick	P, ↓ + P, ↓ + K
Body Uppercut	→ + P, P
Body Low Spin Kick	→ + P, ↓ + K
Flash Spin Kick	→ → + P, K
Flash Low Spin Kick	→ → + P, ↓+K
Flash Turn Knuckle	← ← + P (TY)
Blind Knuckle	(BT) ↙ + P
Blind Elbow	(BT) P + K (TY)
High Spin Kick	K, K
Double Hook Kick	← + K, K
Double Upper Kick	↗+ K, K
Middle Spin Kick	↘ + K, → + K
Thrust Middle Spin Kick	↙ + K, → + K
Thrust Low Spin Kick	↙ + K, ↓ + K
Snap Spin Kick	→ + K, → + K
Dragon Elbow	P + K (TY)
Shin-Knee Kick	H + K
Low Spin Kick	↓ + H + K

Opponent Downed

Kick	↘ + K
Double Stomp	↑ + K
Enter The Dragon	↑ + H + P + K

Throws/Grabs

Hell Drive	H + P
Side Buster	← + H + P + K
Fireman's Carry	↓ ↙ ← + P
Hell Crash	(OT) H + P
Counter Knuckle	→ + H
Front Face Lock	→ → + H
Low Front Face Lock	(OC) ↘ + H
Rear Counter Knuckle	(OT) → + H
Sekkan-Punch	(OT) → → + H
Low Sekkan-Punch	(OT+C) ↘ + H

Multiparts

1. Head Lock	↓ ↘ → + H
2. Bulldogging Head Lock	← ← + H


Dragon Knuckle


Dragon Elbow


Enter The Dragon


Bulldogging

KASUMI

Εθνικότητα: Ιαπωνική
Ηλικία: Αγνωστη
Ύψος: 1,64μ.
Βάρος: 50κ.
Στιλ μάχης: Ninjutsu
Επάγγελμα: Νίντζα



Shadow Sword	→ → + P
Float Sword	↑ + P
Round Sword	← + P
Illusion Sword	↘ ↘ + P (TY)
Deep Mist	↘ + P, P



Illusion Sword

Wind Fang	↘ + P, K
Rising Cutter	↑ + K
Heaven's Arrow	↗ + K
Moonsault Kick	↖ + K
Dash Tornado	→ → + K
Ground Lance	↓ ↘ → + K
Silver Flamingo	→ ← + K
Air's Kick Combo	P, P, P, K
Ground Tornado Combo	P, P, P, ↓ + K
Double Tornado Combo	P, P, K, K
Moon Flash Combo	P, P, ↖ + K
Lightning Spin Combo	P, P, → + P, ↓ + K
Lightning Dirk Combo	P, P, → + P, K, K
Ground Tornado	↓ + H + K
Windmill Kick	↘ + H + K
Double Tornado	H + K, H + K
Heaven's Kick	K, K
Air's Kick	K, ↘ + K
Earth's Kick	K, ↓ + K
Whirlwind	P + K
Kasumi Cyclone	H + P + K
Rising Swallow	→ → + P + K
Moon Darkness	(BT) ↑ + K
Angel Wheel	↖ + P

Opponent Downed

Chop	↓ + P
Stomp	↑ + K


Silver Flamingo

Throws/Grabs

Rainbow Throw	H + P
Go To Heaven	← + P
Hawk's Phantom	↓ ↙ ← + H + K
Misty Moon	↘ ↘ + P + K (TY)
Round A-Bout	↓ ↘ → + P
Shadow Swallow	(OC) ↓ + H + P
Broken Wings	(OT) H + P (TY)
Give-You-Cherry	→ + H
Spinning Fall	↓ ↘ → + H
Pick-Up-Cherry	(OC) ↘ + H

Multiparts

1. Flaming Candle	→ → + H
2. Thorny Path	↓ + K
1. Flying Swallow	→ → + H + K
2. Falling Swallow	← + H


Round A-Bout


Thorny Path

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΝΔΥΜΑΣΙΕΣ

Εκτός από τις τρεις με τις οποίες ξεκινούν, όλοι οι μαχητές έχουν έξτρα ενδυμασίες: Τα αγοράκια έχουν 2 έξτρα ενδυμασίες το καθένα, ενώ τα κοριτσάκια 11 (αφήστε που μερικές από αυτές είναι μπικίνι)! Ο Raidou (μόλις τον αποκτήσετε) έχει επίσης 1 έξτρα ενδυμασία για να προσθέσετε στις υπάρχουσες 2. Για να αποκτήσετε πρόσβαση στις νέες ενδυμασίες, απλώς ολοκληρώστε το παιχνίδι με τον εκάστοτε χαρακτήρα, ρυθμίζοντας όπως παρακάτω τα options για μεγαλύτερη ευκολία: Normal CPU Level, Largest P1 life gauge, Smallest P2 life gauge, 10 round time, 1 match point. Σημείωση: Μη ρυθμίσετε την ενέργειά σας στο "No Limit", γιατί έτσι το κόλπο δεν θα πιάσει!







LEI FANG



Εθνικότητα: Κινεζική
Ηλικία: 19
Ύψος: 1,67κ.
Βάρος: 54κ.
Στιλ μάχης: Taikyoku-Ken
Επάγγελμα: Φοιτήτρια κολεγίου

Uppercut	↗+ P
Upper Elbow	↑ + P
Palm Attack	↖ + P
Palm Smash	← + P
Upper Palm Smash	← + P, P
Back Fist	↙ + P
Back Fist Palm	↙ + P, P
Palm Spring Kick	→ + P, K
Double Hands	→ → + P
Knuckle Part	→ ← + P
Shoulder Bash	← → + P
Rising Palm Thrust	Hold ↓, → + P
Double Smash Kick	K, K
Front Screw Kick	K, ↓ + K
Rolling Sobat	↖ + K
Low Joint Kick	↙ + K
Swirling Face Kick	← + K
Chiki Screw Back Kick	← + K, K
Triple Screw Kick	← + K, K, ↓ + K
Double Jump Kick	↗+ K, K
Split Kick	↓ ↓ + K
Fair Lady Attack	P, P, → + P
Phoenix Combo	P, P, → + P, K
Taiqi Combo	P, P, ← + P, P
Palm Split Kick	P, P, ↓ + K
Palm & Fist	P, ↘ + P
Palm Pushover	P, ↘ + P, → + P
Knee Attack	P + K
Palm Splash	H + P + K

Opponent Downed

Kneeling Stomp	↘ + K
Punch Drop	↑ + P

Throws/Grabs

Chest Hold Bash	H + P
Reverse Parallel Chop	← + H + P + K
Arm Bar Throw	↓ ↙ ← + P
Atomic Punch	→ ← + P
Lotus Throw	(OT) H + P
Arm Swing Punch	→ + H
Front Kick Bomb	→ → + H
Knee Grab Attack	(OC) ↘ + H
Jaw Crusher	(OT) → + H
Shoulder Thrust	(OT) → → + H
Reverse Karate Chop	(OT+C) ↘ + H

Multiparts

1. Stomach Hold Punch	↓ ↘ → + H
2. Back Spine Elbow	↘ ↓ ↙ ← + H + P
3. Neck Lariat	→ → + H + P + K



TINA



Εθνικότητα: Αμερικανική
Ηλικία: 22
Ύψος: 1,69μ.
Βάρος: 62κ.
Στιλ μάχης: Pro-Wrestling
Επάγγελμα: Επαγγελματίας παλαιστής

Double Hammer	← + P
Low Spin Knuckle	↙ + P
Knuckle Arrow	↖ + P
Elbow Smash	↑ + P
Shoulder Tackle	← → + P
Lariat	→ + H + P
Neck Cut Kick	↑ + K
Kenka Kick	→ → + K
Rolling Sobat	H + K
Low Spin Kick	↓ + H + K
Double Uppercut	→ → + P , P
Vertical Chop Hammer	Hold ↘, P, ← + P
Jumping Hip Attack	H + P + K (TY)
Machine Gun Kick	P, P, K
Machine Gun Rush	P, P, P
Ultimate Combination	→ + P, P, K
Combo Spin Knuckle	→ + P, P, ↙ + P
Knee Hammer	→ + K, ← + P
Combo Rolling Sobat	↓ + K, K
Double Low Kick	↓ + K, Hold ↓, K
Rolling Forward	↓ + P + K


Neck Cut Kick


Jumping Hip Attack

Counter

Dragon Screw	(MK) ↓ ↙ ← + H


Fisherman's Buster

Opponent Downed

Elbow Drop	↘ + P
Bottom Splash	↑ + K
Body Splash	↑ + H + P + K


JO Cyclone

Throws/Grabs

Death Valley Bomb	H + P
Body Slam	H + P + K
Frankensteiner	↓ ↘ → + H + K
Fisherman's Buster	← ↙ ↓ ↘ → + P
JO Cyclone	↓ → + P + K
Bass Bomb	(OC) ↓ + H + P
JOB	(OC) ↘ + H + P + K
German Suplex	(OT) H + P
German Suplex Whip	(OT) H + P + K
Knee Bomber	(OC) ↘ + H


Surf Board Stretch

Multiparts

1. Flying Major	↓ ↙ ← + P + K
2. Surf Board Stretch	← → + H +P
3. JOS	↓ ↑ + H + P
1. Hammer Throw	→ + H
2. JOS	↓ ↑ + H + P
1. Reverse Wing Lock	↓ ↘ → + H
2. Rodeo Hold	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + H
1. Tackle	→ ↘ ↓ + H
2. Giant Swing	← ↙ ↓ ↘ → + H
1. Full Nelson	(OT) → + H
2. Dragon Suplex	→ ↗ ↑ ↖ ← + H + P


JOS


Giant Swing



ZACK

Εθνικότητα: Αμερικανική
Ηλικία: 25
Ύψος: 1,85μ.
Βάρος: 171
Στιλ μάχης: Thai-Style Boxing
Επάγγελμα: D.J.



Down Elbow	← + P
Hell Needle	↑ + P
Upper Elbow	→ → + P
Sway Blow	↖ + P
Devil's Uppercut	↘ ↘ + P (TY)
Rolling Elbow	↓ ↘ → + P
Double Impact	↓ ↘ → + P, P
Double Elbow	→ + P, P
Rising Heel Kick	↑ + K
Rising Knee	→ → + K
Heel Kick	↓ ↘ → + K
Spinning Kick	H + K
Half Spin Hi Kick	← + K (TY)
Half Spin, Rolling Elbow	← + K, P
Half Spin, Heel Kick	← + K, K
Double Kick	K, K
Gatling Knee	→ + K, K
Double Low Spin Kick	↙ + K, Hold ↓, K
Volcanic Elbow	P, P, P
Volcanic Mid-Kick	P, P, K
Dancing Rush	P, P, K, K
Volcanic Knee	P, P, → + K
Devil's Rush	P, P, → + P, P (TY)
Genocide Rush	P, P, → + P, K
Low Spin Rush	P, P, ↓ + K, Hold ↓, K
Inferno Rush	→ + P, K, K, K
Heaven Smash	↘ + P, Hold ↘, P, Hold ↘, P
Twister Uppercut	↓ ↘ → + H + P + K
Flying Knee Kick	→ → + P + K
Turn Rolling Elbow	(BT) ← + P
Turn Heel Kick	(BT) ← + K
Fake Rolling	↓ ↘ → + H

Opponent Downed

Stomp	↘ + K
Jumping Stomp	↑ + K

Throws/Grabs

Wild Throw	H + P
Knee Storm	→ ← + P + K
Beast Fang	↘, Hold ↘, P + K
Neck Hunting	(OT) H + P
Knee Strike	→ + H
Forward Trap	→ → + H
Backward trap	→ ← + H
Lift Nape	(OC) ↘ + H
Hook Elbow	(OT) → + H
Head Crash	(OT) → → + H
Burst Elbow	(OT+C) ↘ + H


Heel Kick


Gatling Knee


Twister Uppercut


Beast Fang


Burst Elbow



ΚΡΥΦΟΣ ΜΑΧΗΤΗΣ



RAIDOU

Εθνικότητα: Ιαπωνική

Back Hook	↑ + P
Smash Hook	↗ + P
Smash	Hold ↘, P
Low Spin Blade	↙ + P
Rising Axe	↑ + K
Rainbow Kick	↗+ K
Moonsault Kick	↖ + K
Heel Hammer	← + K
Leg Spike	↙ + K
Palm Straight	→ → + P
Shoulder Tackle	← → + P
Devil's Uppercut	↘ ↘ + P (TY)
Bullet Kick	→ → + K
Thrust Kick	(FC) K
Sonic Bomb	← + P, → + P
Slash Kick	← + P, K
Kick Punch Combo	↘ + K, P
Knee Hammer	→ + K, ← + P
Rush Blade	P, P, P
Devil Slash Kick	P, P, ← + P, K
Crush Heel Hammer	→ + P, P, ← + K
Crush Leg Spike	→ + P, P, ↓ + K
Heaven Smash	↘ + P, Hold ↘, P, Hold ↘, P
Wind Blade	P + K
Double Palm	→ + P + K
Rolling Sobat	H + K
Sliding Kick	↓ + H + K

Opponent Downed

Stomp	↘ + K
Jumping Knee	↑ + P

Throws/Grabs

Cross Arm Suplex	H + P
Frankensteiner	↓ ↘ → + H + K
Misty Moon	↘ ↘ + P + K (TY)
King's Punch	← ↓ ↙ + P
Quebradora Congiro	← ↙ ↓ ↘ → + P
Thunderstorm Buster	↓ ↘ → ← → + P + K
J O B	(OC) ↘ + H + P + K
Ura-Nage	(OT) H + P
Knee Strike	→ + H
Mirage	→ → + H
Dark Murder	→ ↙ ↓ ↘ ← + H
Knee Bomber	(OC) ↘ + H
Arm Hold Thrust	(OT) → → + H

Multiparts

1. Head Lock	↓ ↘ → + H
2. Bulldogging Head Lock	← ← + H
1. Sleeper Hold	(OT) → ↙ ↓ ↘ ← + H
2. Swing Neck Hold	→ ↘ ↓ ↙ ← + H


Bulldogging Head Lock

EXTRA ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ



FORSAKEN

ΑΓΑΠΗΤΟΙ ΦΙΛΟΙ, ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΧΟΥΜΕ ΕΤΟΙΜΑΣΕΙ ΓΙΑ ΤΟ FORSAKEN. ΜΗΝ ΜΠΕΙΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΣΤΟΥΣ ΔΙΑΔΡΟΜΟΥΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΠΡΟΤΟΥ ΜΕΛΕΤΗΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΧΑΡΤΕΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ.

(ΣΗΜ.: ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΛΥΣΗΣ, ΠΟΥ ΔΗΜΟΣΙΕΥΤΗΚΕ ΣΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ, ΚΑΛΥΠΤΕ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ, ΑΠΟ ΤΟ VOLCANO ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ ΤΟ PRISON SHIP.)

Του Νάσου Μπέλλου



Η ΒΑΣΗ ΣΤΟΝ ΑΣΤΕΡΟΕΙΔΗ (ASTEROID BASE)

Κοντινές αερομαχίες και ενισχυμένες σειρές πυροβόλων είναι το... πιάτο της ημέρας στη βάση αυτή. Μόλις μπορέσετε, ενισχύστε το πυροβόλο Suss που διαθέτετε, αφού είναι το ισχυρότερο όπλο σας για μάχες κοντινής απόστασης.

A - Καταστρέψτε όλα τα Mechs που θα δείτε στην περιοχή και θα βρείτε ένα Trojax. Στη συνέχεια οπλιστείτε με αυτό και ρυθμίστε το στη μέγιστη ισχύ του. Στρέψτε το προς το μυτερό διακόπτη και μετακινήστε τον.

B - Μπείτε από την πόρτα, αφού ενεργοποιηθεί ο διακόπτης στο σημείο A.

C - Εδώ διαλέξτε τον επάνω διάδρομο και κατευθυνθείτε προς το διακόπτη τηλεμεταφοράς.

D - Αφού καταστρέψετε όλα τα drones του δωματίου, πετάξτε πίσω από τη διαφανή οθόνη και πυροβολήστε το διακόπτη. Έτσι θα ενεργοποιήσετε τον τηλεμεταφορέα στο σημείο E.

E - Για να χρησιμοποιήσετε τον τηλεμεταφορέα, θα πρέπει πρώτα να μετακινήσετε το διακόπτη στο σημείο D.

F - Διαλύστε τους εχθρούς που υπάρχουν στο δωμάτιο και πάρτε μερικές χρυσές μπάρες. Χτυπήστε στη συνέχεια -με το Trojax- το διακόπτη, για να ανοίξετε τις πόρτες στο σημείο G.

G - Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το διακόπτη στο σημείο F, για να ανοίξουν η επάνω αριστερά και η δεξιά πόρτα.

H - Διαλέξτε το επάνω πέρασμα, για να φτάσετε σε ένα δωμάτιο με διακόπτη.

I - Πυροβολήστε -με το Trojax- για να ανοίξετε την τελευταία πόρτα στο αρχικό δωμάτιο. Καταστρέψτε όλα τα droids.

J - Πατήστε το κουμπί, για να ενεργοποιήσετε τον τηλεμεταφορέα.

K - Ο τηλεμεταφορέας οδηγεί σε μία έξτρα ζωή.

L - Σε αυτό το σπήλαιο θα εμφανιστεί και θα επιτεθεί το Flesh Morph. Πυροβολεί βλήματα Solaris με πολύ γρήγορο ρυθμό, γι' αυτό τρέξτε πίσω του, ώστε να περιορίσετε τα πυρά του. Καταρρίπτετε συνεχώς τα βλήματα που εκτοξεύει. Φορτίστε τώρα το Trojax στη μέγιστη ισχύ του και πυροβολήστε το αργοκίνητο τομάρι του, που θα διαλυθεί πολύ γρήγορα.

M - Εδώ θα βρείτε χρυσές μπάρες.

N - Κατευθυνθείτε προς το καλά κλεισμένο φρεάτιο, για να δραπετεύσετε από την περιοχή αυτή.

O - Σε αυτό το διαμέρισμα, περάστε κάτω ή πάνω από τις φλόγες. Προσέξτε όμως, γιατί μερικές φορές αλλάζουν ύψος χωρίς προειδοποίηση.

P - Τρέξτε πρώτα προς το διακόπτη, για να απενεργοποιήσετε την οθόνη ασφαλείας που προστατεύει τον κρύσταλλο.

Q - Νικήστε τα τεθωρακισμένα που θα βρείτε και πάρτε τον κρύσταλλο από το κρυμμένο δωμάτιο.

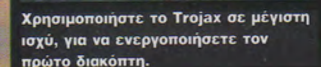
R - Πυροβολήστε τα δύο πιστόνια του τοίχου, για να δώσετε ρεύμα στον τηλεμεταφορέα. Στη συνέχεια προχωρήστε προς αυτόν.

S - Όταν μπείτε στην περιοχή, θα σας επιτεθούν τέσσερα κύματα από πολεμικά πλοία. Για κάθε κύμα που θα καταστρέψετε, θα ενεργοποιηθεί ένας πυρήνας.

T - Αφού ενεργοποιηθούν και οι τέσσερις πυρήνες, θα ενισχυθεί ο κεντρικός τηλεμεταφορέας και θα σας επιτρέψει να φύγετε και να τερματίσετε το επίπεδο.

Χρησιμοποιήστε την ώθηση nitro, για να προσπεράσετε τις αμυντικές ρουκέτες δίπλα στο διακόπτη.

Το ύψος της φλόγας αλλάζει τυχαία. Καλό είναι να χρησιμοποιήσετε το nitro για να περάσετε.


Χρησιμοποιήστε το Trojax σε μέγιστη ισχύ, για να ενεργοποιήσετε τον πρώτο διακόπτη.

Η ΒΙΟΣΦΑΙΡΑ (THE BIOSPHERE)

Μεγάλοι κίνδυνοι περιμένουν όσους βρεθούν στη βιόσφαιρα και, κυρίως, το μεταλλαγμένο πλάσμα που παραφυλά στο τέλος του επιπέδου. Φροντίστε να μαζέψετε όλα τα διαθέσιμα όπλα και να ψάξετε καλά την περιοχή - μην παραλείψετε τίποτα. Όλα τα όπλα είναι αναγκαία για να νικήσετε -στο τέλος του επιπέδου- τον σκληρό boss.

A- Περάστε από τις πύλες αριστερά και θα αποκαλύψετε μια κρυφή περιοχή, που περιέχει μία χρυσή μπάρα κι ένα power pod.

B- Στο κέντρο του δωματίου θα δείτε να βγαίνουν από κάποιες γεννήτριες ρεύματος πλέγματα θανάσιμης ενέργειας. Μείνετε κοντά στις γωνίες, έτσι ώστε να περάσετε αυτή την παγίδα.

C- Εξερευνήστε τη γεμάτη με νερό περιοχή, για να πάρετε περισσότερα όπλα. Θα σας βοηθήσουν να νικήσετε τον boss του επιπέδου.

D- Πυροβολήστε τους πίνακες με τις ασφάλειες, για να απενεργοποιήσετε την οθόνη αποστείρωσης.

E- Οι ανεμιστήρες της περιοχής μπορούν να ρουφήξουν τη μηχανή σας. Μείνετε στο εξωτερικό του δωματίου, για να αποφύγετε το ρεύμα. Αν τηλεμεταφερθούν πολεμικά σκάφη, υποχωρήστε στα τούνελ και εξοντώστε τα από εκεί. Αν προσπαθήσουν να σας πλησιάσουν, θα τα εξουδετερώσουν οι λεπίδες των ανεμιστήρων.

F- Βουτήξτε απευθείας στην τρύπα του πατώματος, για να φτάσετε στο σημείο επανεκκίνησης. Εδώ κρύβονται αρκετές νάρκες. Προσέξτε όταν θα φεύγετε, αφού θα έχουν τηλεμεταφερθεί και θα βρίσκονται γύρω από την τρύπα πυροβόλα-φρουροί.

G- Κατεβείτε στο αριστερό τούνελ, το οποίο γεμίζει περιοδικά με φλόγες, και πάρτε τις χρυσές μπάρες. Αν τα πράγματα γίνουν ζόρικα, χρησιμοποιήστε το nitro για να φύγετε.

H- Η γεννήτρια της φλόγας θα είναι ακόμη ενεργός, γι' αυτό προσέξτε όταν θα την προσπεράσετε.

I- Περίπου στο μέσο του δρόμου μέσα στο τούνελ (πίσω από τη γεννήτρια) θα σας επιτεθεί ο Beard. Είναι οπλισμένος με ένα πανίσχυρο ακτινοβόλο laser και θα δυσκολευτείτε να αποφύγετε τα πυρά του. Χρησιμοποιήστε το πυροβόλο Suss ή το Trojax, για να ισορροπήσετε κάπως τα πράγματα. Ο αργός ρυθμός πυροβολισμού του ακτινοβόλου θα αποδειχτεί λίγος μπροστά σε αυτά τα πανίσχυρα όπλα.

J- Πυροβολήστε όλους τους μωβ κύκλους στο κάτω μέρος των λεπίδων του ανεμιστήρα και στη συνέχεια πυροβολήστε την κορώνα στο κέντρο του. Αυτό θα του αφαιρέσει κάθε ίχνος ενέργειας.

K- Στη μονάδα κλιματισμού βρίσκονται ακόμη μερικά όπλα.

L- Αφού κλείσετε την παροχή ενέργειας από το σημείο J, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε αυτό το δωμάτιο. Καταστρέψτε όλα τα drones και πάρτε τον κρύσταλλο.

M- Σε αυτή την περιφέρεια περιπολούν καμουφλαρισμένα (cloaked) σκάφη. Χρησιμοποιήστε μερικές ρουκέτες ή το πυροβόλο Suss, για να τα σταματήσετε.

N- Αν δεν έχετε κλείσει την παροχή ενέργειας στο σημείο J, η είσοδος σε αυτό το δωμάτιο θα οδηγήσει σε σίγουρο θάνατο.

O- Καταστρέψτε τον πίνακα στον τοίχο, για να απενεργοποιήσετε τα laser στο σημείο P.

P- Φροντίστε να έχετε απενεργοποιήσει τις αμυντικές δυνάμεις, προτού επιχειρήσετε να μπείτε στο τούνελ.

Q- Στο τέλος του τούνελ βρίσκεται ένας τηλεμεταφορέας. Οδηγεί στο κρησφύγετο του boss.

R- Ο boss θα εκτοξεύσει εναντίον σας βλήματα, προτού υποχωρήσει μέσα στις τρύπες της οροφής. Κάνετε κύκλους συνεχώς γύρω του -είναι σχετικά αργός- και χρησιμοποιήστε έναν συνδυασμό από βλήματα Titan και πυρά Trojax, για να κερδίσετε αυτή τη δύσκολη μάχη.

S- Τα τούνελ αυτά θα ανοίξουν μόλις σκοτώσετε τον boss.

ΤΕΛΟΣ

ΑΡΧΗ


Ο ηλεκτρισμός στο δωμάτιο θα σας "ψήσει", εκτός αν σταματήσετε την παροχή της ενέργειας.


Μένετε στις γωνίες του δωματίου, για να αποφύγετε την ηλεκτροπληξία.


Είναι δύσκολο να εντοπίσετε τους διακόπτες στις λεπίδες του ανεμιστήρα.



Ο τελικός κακός είναι ιδιαίτερα επικίνδυνος και το δείχνει!



Ο Foetoid επιτίθεται! Κεράστε τον μερικά από τα "κύρια πιάτα" σας - σε γεύση Forsaken!


Πυροβολήστε τα βαρέλια αποβλήτων για να πάρετε power-up.

ΥΠΟΓΕΙΑ ΜΟΝΑΔΑ ΑΠΟΛΥΜΑΝΣΗΣ (SUBTERRAN DECONTAMINATION UNIT)

Πολλά μυστικά κρύβονται στη μονάδα απολύμανσης. Κάνετε εξονυχιστικό έλεγχο σε κάθε δωμάτιο, για να βρείτε αρκετές χρυσές μπάρες που κρύβονται στο συγκρότημα. Μερικά από τα τμήματα στη μονάδα αυτή είναι ραδιενεργά. Γι' αυτό να μένετε μακριά από τους τοίχους όπου αναγράφεται το σύμβολο της ραδιενέργειας.

A - Πυροβολήστε το σπινθηροβόλο πίνακα στον τοίχο και θα πάρετε την πρώτη κρυφή χρυσή μπάρα.

B - Αφού εξαλείψετε τον κίνδυνο από τα drones, φύγετε μέσω του τούνελ από το οποίο εμφανίστηκαν.

C - Καταστρέψτε τον πίνακα ελέγχου αριστερά και θα ενεργοποιήσετε ακόμη ένα μυστικό.

D - Καταστρέψτε όλα τα βαρέλια με τα απόβλητα καθώς και τα drones που θα βρείτε, για να ανοίξετε ένα πέρασμα στην οροφή.

E - Αυτή είναι η μόνη ανοικτή πόρτα την τρέχουσα στιγμή. Μπείτε φροντίζοντας να μένετε μακριά από τους ραδιενεργούς τοίχους.

F - Αφού περάσετε μέσα από τα τούνελ, μετακινήστε το διακόπτη στον τοίχο, για να ανοίξετε την πόρτα στο σημείο G.

G - Προσέξτε τη ραδιενέργεια στους τοίχους μετά την πόρτα. Κινηθείτε με μικρή ταχύτητα, ώστε να περάσετε με ασφάλεια.

H - Χρησιμοποιήστε την ώθηση nitro, για να περάσετε μέσα από τις φλόγες χωρίς μεγάλες απώλειες.

I - Πυροβολήστε τον αεραγωγό, για να αποκαλύψετε ένα μυστικό.

J - Στη βάση αυτού του περάσματος κρύβεται ακόμη ένα μυστικό.

K - Πυροβολήστε τον πίνακα, για να αποκαλύψετε ένα μυστικό.

L - Όταν πυροβολήσετε τον πίνακα, θα πάρετε μία χρυσή μπάρα.

M - Ο διακόπτης απενεργοποιεί την ηλεκτρική οθόνη.

N - Ο πίνακας που βρίσκεται εδώ κρύβει μία μυστική χρυσή μπάρα. Διαλύστε τον με πυροβολισμούς.

O - Αν πατήσετε το κουμπί, θα ανυψώσετε την πύλη στο σημείο P.

P - Χρησιμοποιήστε το διακόπτη, για να ενεργοποιήσετε τις πόρτες ασφαλείας κοντά στο σημείο S.

Q - Προχωρήστε μέσα από το νεόκτιστο τούνελ, για να επιστρέψετε στις πόρτες ασφαλείας.

R - Καταστρέψτε τον πίνακα, για να αποκαλύψετε ένα μυστικό.

S - Αυτός ο διακόπτης ανοίγει τις πύλες ασφαλείας στην οροφή. Θα πρέπει όμως προηγουμένως να τους έχετε δώσει ρεύμα.

T - Ψάξτε την επάνω περιοχή του δωματίου, για να πάρετε μία επιπλέον ζωή και μια πλειάδα από power-up.

U - Όταν πατήσετε το κουμπί, θα ελευθερωθεί και θα επιτεθεί ο Foetoid. Θα πρέπει να τον καταστρέψετε για να ανοίξετε την έξοδο.

Y - Αρπάξτε τον κρύσταλλο που έπεσε από τον ηττημένο Foetoid. Στη συνέχεια μπείτε στο δωμάτιο από το οποίο βγήκε και θα ολοκληρώσετε το επίπεδο.

ΑΝΑΠΟΔΟΓΥΡΙΣΜΕΝΟ ΠΛΟΙΟ (CAPSIZED SHIP)

Οι κυριοι αντιπαλοι σε αυτο το επιπεδο θα ειναι καμουφλαρισμενα (cloaked) πολεμικα σκαφη. Οι αμετρητες ανοικτες περιοχες του πλοιου θα σας δυσκολεψουν αρκετα. Να διατηρησετε ενα καλο αποθεμα απο βληματα Solaris και Scatter, για να μπορεσετε να καταρριψετε αυτους τους αδισταkτους αντιπαλους. Στο τελος του επιπεδου υπαρχει ενα υποβρυχιο (ο boss του επιπεδου), γι' αυτο φροντιστε να μην ξοδεψετε ολα τα πυρομαχικα σας.

A - Για να ανοιξετε την αεροστεγη εισοδο, θα πρεπει να καθαρισετε τα drones στο αρχικο δωματιο.

B - Πηγαινετε στο δωματιο ελεγχου των πυροβολων, περνωντας μεσα απο το τουνελ στο ταβανι.

C Διαλυστε την πορτα και ενεργοποιηστε το διακοπτη. Θα ανοιξετε την εισοδο για το πρωτο δωματιο με εκρηκτικα.

D - Εξαλειψτε ολους τους αντιπαλους στην περιοχη και πυροβοληστε το πρωτο φορτιο.

E - Αυτη η περιοχη ειναι γεματη καμουφλαρισμενα σκαφη και πυργισκους. Τοποθετηστε μερικεςναρκες -Pine η Quantum-, για να αυξησετε τις πιθανοτητες επιτυχιας σας.

F - Ενεργοποιηστε το διακοπτη, για να ανοιξετε τη μυστικη περιοχη στο σημειο G.

G - Καταστρεψτε το τετραγωνο πανω στο πατωμα, αφου ενεργοποιηθει απο το σημειο F. Ετσι θα ανοιξετε μια μυστικη περιοχη, που περιεχει το διακοπτη απενεργοποιησης των ανεμιστηρων.

H - Βουτηξτε μεσα στην τρυπα του πατωματος και θα φτασετε σε μια περιοχη οπου βρισκονται... αυτα τα καταραμενα cloaked πλοια!

I - Διαλυστε το πορτακι του πατωματος και αναψτε τα εκρηκτικα στο διπλανο δωματιο.

J - Πυροβοληστε το εκρηκτικο του τοιχου, για να το οπλισετε.

K - Θα μπορεσετε να παρετε τον κρυσταλλο, εφοσον εχει απενεργοποιηθει ο ανεμιστηρας απο το σημειο G.

L - Το νερο στο κατω σπηλαιο μειωνει την ταχυτητα της μηχανης σας στο μισο. Μια καλη ιδεα ειναι να χρησιμοποιησετε την ώθηση σας.

M - Πυροβοληστε, για να οπλισετε τα εκρηκτικα.

N - Αφου ενεργοποιηθουν τα τεσσερα εκρηκτικα, θα εμφανιστει ο κακος του επιπεδου, ενα υποβρυχιο. Αφου το πυροβολησετε αρκετες φορες και συνεχομενα, ο boss θα χωριστει στα δυο. Μολις τον νικησετε ολοκληρωτικα, θα ανοιξει η πορτα που οδηγει στην κυρια διαταξη των εκρηκτικων.

O - Ενεργοποιηστε τα εκρηκτικα που θα βρειτε σε αυτο το σημειο και στη συνεχεια τρεξτε γρηγορα, προτου ανατιναχτουν.

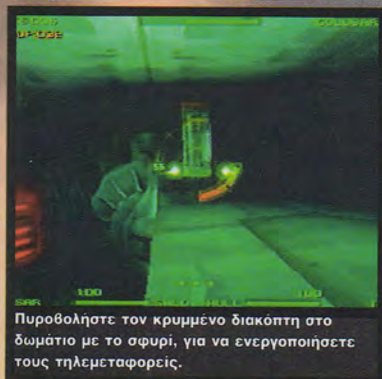
P - Θα δυσκολευτειτε αρκετα να βρειτε την εξοδο αυτου του θαλαμου. Βρισκεται στο ταβανι. Πυροβολειτε συνεχως και θα αποκαλυφτει από πανω σας.

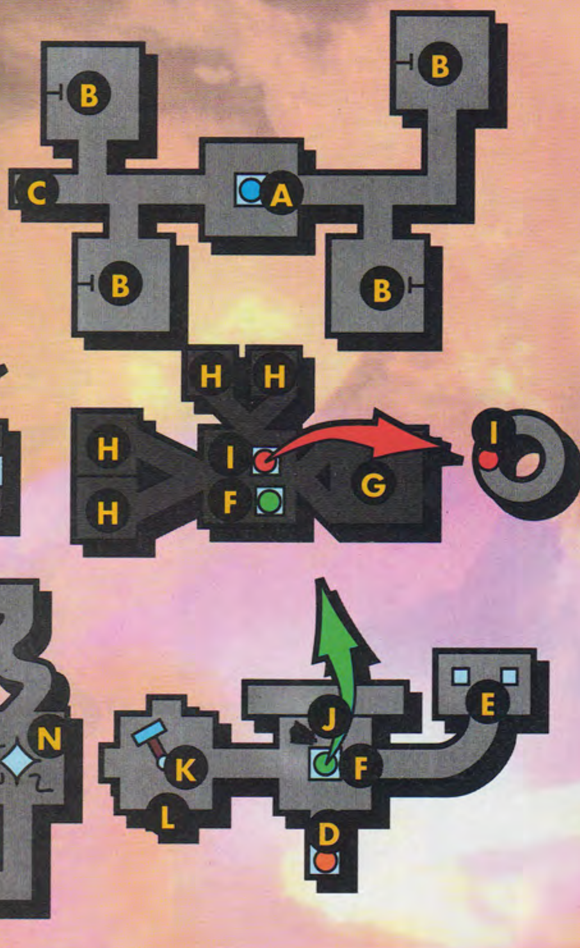
Q - Εδω περιπολει ενας μεγαλος αριθμος απο drones. Αφου τα καταστρεψετε μεχρι και το τελευταιο, θα εμφανιστει ακομη ενας κυνηγος κεφαλων και θα δοκιμασει την τυχη του εναντιον σας. Τι ατυχος! Αποτελειωστε τον και κατευθυνθειτε προς τα επανω, για να



Μη δοκιμάσετε στο σπίτι σας να πυροβολήσετε εκρηκτικές ύλες. Καλύτερα κάνετέ το στο Forsaken.


Οταν ο αντίπαλος αρχίσει να "καπνίζει", θα σβήσει σύντομα. Για πάντα...


Πυροβολήστε τον κρυμμένο διακόπτη στο δωμάτιο με το σφυρί, για να ενεργοποιήσετε τους τηλεμεταφορείς.



ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ ΣΕ ΤΡΟΧΙΑ (ORBITAL SPACE STATION)

Ο ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΑ ΑΔΡΑΝΗΣ. ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΧΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ, ΠΡΟΤΟΥ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ ΝΑ ΚΛΕΨΕΤΕ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ. ΜΕ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΣΤΑΘΜΟΥ, ΟΜΩΣ, ΘΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΟΥΝ ΚΑΙ ΤΑ ΑΜΥΝΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΟΥ.

A - Ο ΣΩΛΗΝΑΣ ΣΤΗΝ ΟΡΟΦΗ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΟΥΣ ΗΛΙΑΚΟΥΣ ΠΙΝΑΚΕΣ. ΚΑΤΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ ΠΡΩΤΑ ΕΚΕΙ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ.

B - ΟΙ ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΗΛΙΑΚΟΥΣ ΠΙΝΑΚΕΣ ΕΙΝΑΙ ΚΡΥΜΜΕΝΟΙ ΚΑΠΟΥ ΣΤΗΝ ΟΡΟΦΗ. ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΤΕ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΤΕΣΣΕΡΙΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΕΤΣΙ ΝΑ ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΧΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΣΤΟ ΣΤΑΘΜΟ.

C - ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΟΥΝ ΑΥΤΟΜΑΤΑ ΠΥΡΟΒΟΛΑ ΠΟΥ ΡΙΧΝΟΥΝ ΑΣΤΡΑΠΕΣ. ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΤΕ, ΓΙΑΤΙ ΧΤΥΠΟΥΝ ΜΕ ΜΕΓΑΛΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ.

D - ΟΤΑΝ ΕΠΑΝΕΛΘΕΙ Η ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΣΤΟ ΣΤΑΘΜΟ, ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩΤΕΡΑ ΕΠΙΠΕΔΑ.

E - ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΟ POWER-UP. ΕΞΟΝΤΩΣΤΕ ΤΟΝ ΟΛΟΕΝΑ ΑΥΞΑΝΟΜΕΝΟ ΑΡΙΘΜΟ ΕΧΘΡΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΤΑ ΟΛΑ.

F - ΑΦΟΥ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ DRONES ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ, ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΣΤΑ ΚΑΤΩΤΕΡΑ.

G - ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΑΡΑΦΥΛΑ Ο MEPHISTOFUN. ΕΙΝΑΙ ΟΠΛΙΣΜΕΝΟΣ ΜΕ ΕΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΟ SUSS, ΓΙ' ΑΥΤΟ ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΓΕΤΕ ΤΑ ΠΥΡΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟΝ ΚΑΘΑΡΙΣΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΓΙΝΕΤΑΙ.

H - ΠΡΟΣΕΧΕΤΕ ΠΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΕ, ΟΤΑΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΤΕ ΤΑ DRONES ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΑΥΤΗΣ. ΑΝ ΣΤΟΧΕΥΣΕΤΕ ΛΑΘΟΣ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΑΤΙΝΑΞΕΤΕ ΤΑ ΕΚΡΗΚΤΙΚΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΡΥΜΜΕΝΑ ΣΤΑ ΒΑΡΕΛΙΑ.

I - ΒΟΥΤΗΞΤΕ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑΓΩΓΟ ΤΟΥ ΠΑΤΩΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΟ ΡΕΥΜΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΑΠΟ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ J.

J - ΣΤΗ ΔΕΞΙΑ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑΣ ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ, ΠΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝΕΙ ΤΟΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ E.

K - ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΩΘΗΣΗ NITRO, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΟ ΦΟΝΙΚΟ ΣΦΥΡΙ ΠΟΥ "ΚΟΒΕΙ ΒΟΛΤΕΣ" ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ.

L - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΕΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ M.

M - Ο ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΕΑΣ ΣΑΣ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΗΝ ΑΠΟΒΑΘΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟΥ (ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΑΠΟ ΚΑΤΩ ΣΤΟ ΧΑΡΤΗ).

N - Ο ΑΝΤΙΔΡΑΣΤΗΡΑΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΕΔΩ ΡΙΧΝΕΙ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟΥΣ ΣΠΙΝΘΗΡΕΣ ΠΡΟΣ ΤΥΧΑΙΕΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ. ΑΝ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΟΥ O, ΘΑ ΤΟΝ ΥΠΕΡΦΟΡΤΙΣΕΤΕ ΚΑΙ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΘΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΖΕΣΤΑΙΝΕΤΑΙ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΩΘΗΣΗ NITRO, ΓΙΑ ΝΑ ΦΥΓΕΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ.

O - ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΜΥΝΑ ΤΟΥ ΔΟΡΥΦΟΡΟΥ. ΕΠΙΣΗΣ, ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΘΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ Ο ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΕΑΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ P.

P - ΟΤΑΝ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΕΑ, ΘΑ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΕ ΕΝΑ ΔΩΜΑΤΙΟ ΜΕ ΕΝΑ ΑΝΟΙΓΜΑ. ΜΠΕΙΤΕ ΚΙ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΔΑΚΤΥΛΙΟ ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑΣ.

Q - ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟΝ ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΕΑ ΜΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟ ΑΝΟΙΓΜΑ.

R - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΑΝΟΙΓΜΑ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ ΑΠΟ ΚΑΤΩ, ΓΙΑ ΝΑ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΠΟΒΑΘΡΑ ΕΚΤΟΞΕΥΣΗΣ.

S - Η ΑΠΟΒΑΘΡΑ ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΗ DRONES ΚΑΙ ΠΥΡΓΙΣΚΟΥΣ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΑ ΒΛΗΜΑΤΑ TITAN Η SCATTER, ΓΙΑ ΝΑ ΕΞΟΝΤΩΣΕΤΕ ΤΑ DRONES ΚΑΙ ΝΑ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ. ΑΦΟΥ ΚΑΤΑΣΤΡΑΦΟΥΝ, ΠΕΣΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΤΕ ΔΡΟΜΟ ΣΚΟΤΩΝΟΝΤΑΣ ΟΠΟΙΟΝ ΣΤΑΘΕΙ ΕΜΠΟΔΙΟ.

T - ΑΦΟΥ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ, ΘΑ ΠΕΡΑΣΕΙ ΛΙΓΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΟΠΙΝ ΑΥΤΟ ΘΑ ΕΚΤΟΞΕΥΤΕΙ.


Οι ηλιακοί διακόπτες είναι καλά κρυμμένοι στην οροφή.


Διαλύστε τον τύπο και τους παρόμοιούς του, για να πάρετε τον κρύσταλλο από την κρυψώνα του.


Χρησιμοποιήστε την ώθηση για να ξεφύγετε από το δωμάτιο, αλλιώς... καλό σφυροκόπημα!

Στρατιωτική βάση (Military Base)

Αυτό το επίπεδο είναι γεμάτο drones και πολεμικά πλοία. Φροντίστε να είστε ταχείς και "λυσσασμένοι" και να μην είστε τσιγκούνηδες στα πυρομαχικά που θα χρησιμοποιήσετε - θα βρείτε αρκετά στο δρόμο σας.

A - Νικήστε όλα τα drones της περιοχής, για να ξεκλειδώσουν οι πόρτες σε κάθε τμήμα.

B - Διαλύστε τη σχάρα, για να πάρετε μία χρυσή μπάρα.

C - Μείνετε στο τούνελ και επιτεθείτε στα drones, όταν αυτά αρχίσουν να πλησιάζουν.

D - Πυροβολήστε όλους (4) τους στύλους, για να ξεκλειδώσετε και να πάρετε μία χρυσή μπάρα από το δωμάτιο από κάτω.

E - Μετακινήστε το διακόπτη, για να ενεργοποιήσετε την πόρτα στο σημείο F.

F - Τα εξαρτήματα της βόμβας βρίσκονται διασκορπισμένα στον κάτω όροφο. Βρείτε το διακόπτη που δημιουργεί ένα άνοιγμα και κατεβείτε μέσα από αυτό.

G - Σκοτώστε όλα τα drones και ανοίξτε την πόρτα.

H - Διαλύστε το γωνιακό πυργίσκο και θα αποκαλύψετε το πρώτο εξάρτημα της βόμβας.

I - Πυροβολήστε μέσα στην οθόνη laser, για να πετύχετε τον πίνακα. Αφού καταστραφεί, θα εξαφανιστεί και η οθόνη.

J - Αυτός ο διακόπτης ανοίγει την πόρτα στο σημείο K.

K - Ετοιμαστείτε για μερικές βίαιες μάχες σε υπόγεια τούνελ.

L - Εδώ βρίσκεται το δωμάτιο αποθήκευσης όπλων. Επίσης θα βρείτε αρκετά power-up.

M - Δωμάτιο βλημάτων: Κάνετε γρήγορα, για να επιβιώσετε.

O - Πίσω από τη γωνία περιμένει ο Earl Slick. Σκοτώστε τον και ανοίξτε την πόρτα που φρουρεί.

P - Αυτός ο διακόπτης ανοίγει την πόρτα στο σημείο S.

Q - Καταστρέψτε ό,τι βρείτε εδώ μέσα, για να πάρετε ένα ακόμα τμήμα της βόμβας.

R - Εδώ θα βρείτε μία κρυμμένη χρυσή μπάρα.

S - Κλειδωμένη πόρτα ασφαλείας.

T - Καταστρέψτε τον πυργίσκο και θα βρείτε ένα εξάρτημα της βόμβας.

U - Αυτός ο διακόπτης ανοίγει την τελευταία πόρτα ασφαλείας.

V - Εξοντώστε όλα τα drones και ανοίξτε την πόρτα που οδηγεί στο διακόπτη W.

W - Μετακινήστε το διακόπτη για να ανοίξετε την πόρτα στο δωμάτιο Y.

Y - Αυτός ο διακόπτης αφαιρεί τη συσκευή perspex από το σημείο Z.

Z - Καταστρέψτε τον πυργίσκο, για να πάρετε το τελευταίο εξάρτημα της βόμβας. Στη συνέχεια ακολουθήστε το τούνελ που οδηγεί στην έξοδο.

AA - Αυτό είναι ένα μυστικό πέρασμα που κρύβεται στην οροφή. Εδώ θα βρείτε έναν κρύσταλλο.







Οι μεγάλοι ανεμιστήρες αποδεικνύονται σημαντικό πρόβλημα, αφού σας εμποδίζουν στην πλοήγηση.


Ανάμεσα στους στύλους κρύβεται μια χρυσή μπάρα.


Βρείτε τα πέντε εξαρτήματα της βόμβας και θα τα καταφέρετε μια χαρά.


Πυροβολήστε την πλάκα του τοίχου πίσω από τις μπάρες και θα απενεργοποιηθεί η οθόνη laser.


Το τούνελ με τα βλήματα είναι θανάσιμο, ειδικά όταν έχετε εμπλακεί σε μάχη.


Ο πύρινος λάκκος είναι θανάσιμος. Μην τον ακουμπήσετε!





Ο ΝΑΟΣ ΤΟΥ TLOLOC (TEMPLE OF TLOLOC)

Ο ναός φρουρείται από μερικά χαμηλών δυνατοτήτων drones, τα οποία δεν θα σας προκαλέσουν ιδιαίτερο πονοκέφαλο. Το πρόβλημα όμως έγκειται στην παρουσία του τελικού boss του επιπέδου. Πάρτε όλα τα κρυμμένα όπλα που υπάρχουν στο ναό - θα είναι μια δύσκολη μάχη...

A- Μόλις φτάσετε στον πύρινο λάκκο, αυτός θα είναι άσπρος και καυτός. Αφού όμως καταστρέψετε την αποθήκη πυρομαχικών, θα μπορέσετε να τον διασχίσετε με ασφάλεια.

B- Αυτός είναι ο μόνος δρόμος -προς το παρόν- που μπορείτε να πάρετε για να βγείτε από το πύρινο σπήλαιο.

C- Πυροβολήστε τις δύο κεφαλές cobra, για να απενεργοποιήσετε το laser. Έτσι θα μπορέσετε να πάρετε το χρυσό αγαλματίδιο.

D- Βουτήξτε προς το κάτω μέρος του τούνελ και πυροβολήστε το αιγυπτιακό μωσαϊκό. Θα ανοίξει η πόρτα στο θάλαμο από πάνω.

E- Μείνετε μακριά από τον κεντρικό κύκλο του δωματίου, για να μην ενεργοποιηθεί η παγίδα με τα βλήματα.

F- Σκοτώστε όλους τους εχθρούς στις κατακόμβες και θα πάρετε ένα ειδικό δώρο.

G- Μαζέψτε όλες τις χρυσές μπάρες και θα βρείτε power-up σε προηγούμενα δωμάτια.

H- Αποφύγετε τα πυρά υψηλής ενέργειας που εκτοξεύονται προς τυχαίες κατευθύνσεις από το ταβάνι του θαλάμου. Στη συνέχεια κατεβείτε στα κατώτερα επίπεδα μέσω της τρύπας.

I- Μείνετε στο επάνω μέρος του τούνελ, για να αποφύγετε τα βλήματα που εκτοξεύονται από τους τοίχους.

J- Μην ταξιδέψετε πάνω στο λάκκο με τη λάβα, γιατί θα πάθετε σοβαρή ζημιά. Όταν ενεργοποιηθεί ο κρύσταλλος, θα κρυώσει (ο λάκκος) και θα σας επιτρέψει την πρόσβαση σε βαθύτερες κατακόμβες.

K- Πυροβολήστε τις κυκλικές πλάκες, για να επαναφέρετε την παροχή ενέργειας.

L- Το νερό κυριολεκτικά βράζει. Μην μπείτε μέσα, εκτός αν έχετε πάρει το bonus που σας κάνει άτρωτο. Μείνετε πάνω από το νερό, για να φτάσετε στο επόμενο τούνελ.

M- Το νερό είναι δροσερό, άρα μπορείτε άνετα να κάνετε μία βουτιά.

N- Πάρτε το bonus που σας κάνει άτρωτο και θα μπορείτε να επιστρέψετε και να μπείτε στο καυτό νερό του σημείου L, από όπου θα πάρετε αρκετά power-up.

O- Καταστρέψτε γρήγορα την αποθήκη πυρομαχικών, για να μην πάθετε σοβαρή ζημιά από τις ρουκέτες που εκτοξεύονται.

P- Πάρτε το Trojax που θα βρείτε: ένα όπλο ζωτικής σημασίας για την τελευταία μάχη.

Q- Αφού καταστρέψετε την αποθήκη πυρομαχικών, θα εμφανιστεί η Nim Soo Sun. Εξοντώστε την και θα πάρετε το χρυσό αγαλματίδιο που ανοίγει το σπήλαιο που περιέχει έναν κρύσταλλο.

R- Η πόρτα ανοίγει μόνο αν ενεργοποιηθεί ο κρύσταλλος.

S- Μείνετε στο μονοπάτι αυτό, για να αποφύγετε το θάνατο που "προσφέρουν" τα laser από το ταβάνι.

T- Μέσα στο σωλήνα βρίσκεται ένα επικίνδυνο αμυντικό drone. Καταστρέψτε το, καθώς και τα υπόλοιπα drones, για να ανοίξετε το ναό του Avatar.

U- Χρησιμοποιήστε το Trojax ή/και το Pyrolite, για να εξαντλήσετε τον Avatar. Στη συνέχεια πλησιάστε και αποτελειώστε τον με μερικούς Titans ή μερικές νάρκες Quantum. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε νάρκες Pine εναντίον του τέρατος, γι' αυτό διασκορπίστε μερικές, ώστε να του αποσπάσετε την προσοχή. Όταν πια ο Avatar πέσει νεκρός, θα έχετε τερματίσει το παιχνίδι ...μπα, νομίζετε!

Ο αρχαιος ναος (The Ancient Temple)

Μπορειτε να βρεθειτε σε αυτο το μυστικο επιπεδο μονον αν εχετε βρει ολους (13) τους κρυσταλλους του παιχνιδιου. Ειναι πλημμυρισμενο με τα πιο εξελιγμενα drones και πολεμικα πλοια, γι' αυτο ετοιμαστειτε να δωσετε μαχη για τη ζωη σας. Καπου στο ναο αυτον ειναι κρυμμενος ο τελευταιος, 14ος κρυσταλλος. Αν τον βρειτε, θα μπορεσετε να δειτε την ποιοτικη κινηματογραφικη σκηνη τελους.

A - Η Λιμνη της Ζωης γεμιζει στο μεγιστο την ενεργεια της ασπιδας, αμεσως μολις την αγγιξετε. Μολις δειτε το μηνυμα "The Pool of Life is active" ("Η Λιμνη της Ζωης ειναι ενεργος"), επιστρεψτε γρηγορα σε αυτην. Επαναλαμβανετε τη διαδικασια καθε φορα που θα εμφανιζεται το μηνυμα, και καποια στιγμη θα αποκαλυφθει ο πολυποθητος τελευταιος κρυσταλλος.

B - Χρησιμοποιηστε ωθηση nitro, για να περασετε τις συνεχομενες εκτοξευσεις βληματων σε αυτο το διαδρομο.

C - Εξαλειψτε ολα τα drones, για να ανοιξετε την πορτα στο τελος του διαδρομου.

D - Πυροβοληστε το σκαλισμενο προσωπο διπλα στο λακκο και θα ανακαλυψετε μερικα μυστικα.

E - Οταν υπερνικησετε τους εχθρους σε αυτο το δωματιο, θα ανοιξει η πορτα προς το λακκο.

F - Μην επιχειρησετε να περασετε μεσα απο το διαδρομο, οσο ειναι ενεργο το συστημα των βληματων.

G - "Καθαριστε" τους αντιπαλους στο δωματιο, για να ανοιξετε δρομο προς την εξοδο.

H - Πυροβολησtε τις δυο κεφαλες cobra, για να ανοιξετε το λακκο στο πατωμα.

I - Ο θολος πανω απο το διαδρομο περιεχει μια κρυμμενη χρυση μπαρα.

J - Στο κατω μερος του λακκου βρισκεται ενα κοκκινο κουμπι, που απενεργοποιει το συστημα που δημιουργει τον ανεμο στο τουνελ.

K - Μεσα στο λακκο βρισκονται ακομη μερικες χρυσες μπαρες.

L - Θα φτασετε στην τρυπα στου πατωματος μονο αν απενεργοποιησετε τη ροη του ανεμου στο τουνελ.

M - Μεινετε στο τουνελ, για να προσελκυσετε τα εχθρικα drones και να τα οδηγησετε στην τελευταια σχαρα, το θανατο τους. Στη συνεχεια χρησιμοποιηστε ωθηση nitro για να ξεφυγετε.

N - Οταν μπειτε στο δωματιο, θα εμπλακειτε σε μαχη με ενα mech που ειναι οπλισμενο με Gravgon. Το συνοδευτικο πολεμικο πλοιο θα περιμενει για να σας αποτελειωσει.

O - Οταν μπειτε στον θαλαμο, θα εμφανιστει το μηνυμα "There is no fire without smoke" ("Δεν υπαρχει φωτια χωρις καπνο"). Πυροβολησtε τους πινακες που βγαζουν καπνο, για να τους σταματησετε και να παρετε τον χρυσο.

P - Ο θαλαμος περιεχει καμουφλαρισμενα (cloaked) πλοια καθως και μια χρυση μπαρα.

Q - Εκμηδενιστε ολα τα τεθωρακισμενα στο λακκο κατω απο τη γεφυρα και θα παρετε μια αμοιβη.

R - Το ταβανι του δωματιου θα αρχισει να κατεβαινει. Προσεξτε να μη σας λιωσει! Χτυπηστε τις τεσσερις πλακες του τοιχου με τα σκαλισμενα κεφαλια, για να χαμηλωσετε το επιπεδο του πατωματος και να δραπετευσετε.

S - Κατευθυνθειτε προς την πορτα στο κατω μερος του λακκου.

T - Σκοτωστε ολους τους εχθρους στο δωματιο με τον τελευταιο κρυσταλλο και θα ολοκληρωσετε το παιχνιδι.

ΑΡΧΗ

ΤΕΛΟΣ


Επισκεφθείτε τη Λίμνη της Ζωής πέντε φορές, για να πάρετε τον κρύσταλλο.


Αν εξοντώσετε όλα τα τεθωρακισμένα στο επίπεδο, θα πάρετε ένα χρυσό power pod.

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Θέλετε να διαμορφώσετε με τις δικές σας προτιμήσεις το TOP-10 των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που από εδώ και πέρα θα δημοσιεύουμε κάθε μήνα στο "Pixel N.G."; Αν ναι, δεν έχετε παρά να συμπληρώσετε το κουπόνι που ακολουθεί και να μας το στείλετε.

Η κονσόλα που έχω είναι..και τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα:

1 ....

2..

3..

Ονοματεπώνυμο:..

Διεύθυνση:...Πόλη:...........................Τ.Κ.: ....

Επάγγελμα/Ιδιότητα: ....Ηλικία:...

Προς: "PIXEL N.G.", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PIXEL N.G." σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας δωρεάν στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. *Μεταξύ των λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο.* Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: "PIXEL N.G.", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη αγγελιών"**. Οι αγγελίες θα δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας.

Σημειώστε με Χ το τετράγωνο της κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευτεί η αγγελία σας.

❑ **Hardware** ❑ **Software** ❑ **Υπηρεσίες** ❑ **Συνδρομές** ❑ **Γενικά**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..ΗΜ/ΝΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....ΤΗΛ.: ....

TIME CRISIS II

ΕΦΤΑΣΕ Η ΣΤΙΓΜΗ ΝΑ ΑΔΡΑΞΕΤΕ ΤΟ ΠΙΣΤΟΛΙ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΑΝ ΚΑΛΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΩΡΗΤΗ CALLAHAN ΝΑ ΠΑΤΑΞΕΤΕ ΔΙΑ ΠΑΝΤΟΣ ΤΗ ΜΑΣΤΙΓΑ ΤΗΣ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΙΑΣ.

Του Σπύρου Παράσχη

Πού γίνονται όλα αυτά; Μα στο Time Crisis II της Namco, ένα από τα εντυπωσιακότερα και διασκεδαστικότερα coin-op της νεότερης γενιάς. Ας αρχίσουμε όμως με ένα μάθημα ιστορίας: Περί του Time Crisis του πρεσβυτέρου

Το πρώτο Time Crisis κυκλοφόρησε το 1996 και γνώρισε πολύ μεγάλη επιτυχία. Ηταν ένα παιχνίδι που παιζόταν με light gun και έδινε στον παίκτη το ρόλο του καλού, ο οποίος έπρεπε να ακυρώσει τα σκοτεινά σχέδια μιας ομάδας τρομοκρατών. Το κυριότερο χαρακτηριστικό του Time Crisis ήταν το περίφημο action pedal, ένα πεντάλ που έδινε μια πρωτοεμφανιζόμενη διάσταση για τα παιχνίδια του είδους. Οταν ο παίκτης δεν πάταγε το πεντάλ, τότε παρέμενε κρυμμένος και δεν μπορούσε ούτε να πυροβολήσει αλλά ούτε και να χτυπηθεί από τις σφαίρες των αντιπάλων. Ετσι η δράση γινόταν πιο αληθοφανής από αυτήν παιχνιδιών όπως το Virtua Cop, στο οποίο, ενώ ο ήρωας βρισκόταν συνεχώς στη γραμμή του πυρός, οι ορδές των τρομοκρατών δεν κατάφερναν να τον πετύχουν.



Ο ΝΕΟΣ ΕΙΝΑΙ ΩΡΑΙΟΣ

Η επιτυχία του Time Crisis έκανε επιβεβλημένη την κυκλοφορία του δεύτερου μέρους του, δύο χρόνια αργότερα. Με αυτήν η Namco εισάκουσε τις προσδοκίες των παικτών, που εκλιπαρούσαν για μία και μοναδική προσθήκη: Ενα two-player mode. Δεν είναι η πρώτη φορά βέβαια που βλέπουμε ταυτόχρονη δράση σε παρόμοια παιχνίδια, η υλοποίησή της όμως στο Time Crisis II είναι μοναδική. Κάθε παίκτης έχει τη δική του οθόνη και παρακολουθεί τη δράση από τη δική του οπτική γωνία. Ετσι, θα μπορεί να βλέπει μέσα από την οθόνη του το συνάδελφό του, θα προσέχει να μην τον πυροβολήσει κατά λάθος, αλλά και θα τον καλύπτει σε κάποιες περιπτώσεις. Αυτή η ιδέα για τις δύο διαφορετικές οθόνες, μία για κάθε παίκτη, έχει προσθέσει πολύ ρεαλισμό στη δράση. Σε μερικές περιπτώσεις βέβαια οι δύο παίκτες χωρίζουν προσωρινά για να ακολουθήσουν ξεχωριστές διαδρομές και να ξανασυναντηθούν αργότερα. Οπως καταλαβαίνετε, κάτι τέτοιο δεν θα μπορούσε να γίνει με μία μόνο οθόνη.

Τα περιβάλλοντα στα οποία εκτυλίσσεται η δράση παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία. Πολύ εντυπωσιακό είναι το κομμάτι του παιχνιδιού με το κυνηγητό πάνω στις βάρκες. Κατά τα άλλα, άξιο λόγου είναι και το σύστημα του σκορ, το οποίο επιβραβεύει τους γρήγορους και άξιους σκοπευτές, δίνοντας περισσότερους πόντους σε όσους πετυχαίνουν τους αντιπάλους με ταχύτητα και σε καίρια σημεία.

ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ

Κατά τη δοκιμή του Time Crisis II, είδαμε την twin έκδοσή του. Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει ότι είδαμε ένα μηχάνημα, στο οποίο ήταν ενσωματωμένες οι δύο οθόνες, τα δύο action pedals και τα δύο πιστόλια. Σε αυτήν την έκδοση, οι οθόνες είναι μεγέθους 29 ιντσών η καθεμία. Το μηχάνημα βγαίνει επίσης και σε έκδοση για έναν παίκτη, με μια τεράστια οθόνη 50 ιντσών. Συνδέοντας δύο τέτοια, μπορείτε να απολαύσετε το παιχνίδι σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια.

Κάτι πολύ σημαντικό για το gameplay του Time Crisis II είναι το πιστόλι του. Εκτός από την πολύ



S II

ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ!

ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΤΕΥΧΟΣ ΕΓΚΑΙΝΙΑΖΟΥΜΕ ΑΥΤΗΝ ΤΗ ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ, ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ COIN-OP, ΕΝΑΝ ΚΟΣΜΟ ΟΠΟΥ ΤΟ ΟΡΙΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ HARDWARE ΑΛΛΑ Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΤΟΥΣ!

μεγάλη ακρίβεια στη στόχευση, διαθέτει και ένα άλλο ωραίο χαρακτηριστικό: "κλωτσάει"! Ετσι, ύστερα από έναν πυροβολισμό, θα πρέπει να ξανασημαδέψετε, για να μην κατευθυνθεί η σφαίρα σας στα ουράνια.
Το Time Crisis II βασίζεται στο System 23 της Namco, το οποίο είναι στην πραγματικότητα το πρώτο 64-bit σύστημα της εταιρίας και χρησιμοποιήθηκε στο Motocross GO. Το βασικότερο προσόν του είναι η άνεση με την οποία μπορεί να ανταποκριθεί σε παιχνίδια ταχύτητας 60 fps, τη στιγμή που τα κορυφαία στις κονσόλες φτάνουν δύσκολα τα 30 fps, με σαφώς χαμηλότερη ανάλυση.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Ειλικρινά, αν παίξετε ένα τόσο εντυπωσιακό παιχνίδι, μετά είναι πολύ δύσκολο να επιστρέψετε στην ταπεινή κονσολίτσα σας. Ακόμα κι αν η τεχνολογική πρόοδος μας επιτρέψει σε ένα-δύο χρόνια να έχουμε ένα παιχνίδι με τις hardware δυνατότητες του Time Crisis σπίτι μας, είναι πολύ δύσκολο να μεταφέρουμε την εμπειρία ενός τέτοιου παιχνιδιού στο σαλόνι μας. Γιατί δεν είναι μόνο τα γραφικά και το gameplay, αλλά όλα τα επιπλέον χαρακτηριστικά (οθόνες, πιστόλια, πεντάλ) που κάνουν τα coin-op να ξεχωρίζουν και να μαγεύουν.
Το Time Crisis βρήκαμε στο κατάστημα "Αφοι Τσιμόγιαννη" (Τζωρτζ 5, Εξάρχεια), το οποίο και ευχαριστούμε.

ΓΕΝΙΚΑ 95

TIME CRISIS II ΣΤΟ PLAYSTATION;

Η NAMCO ΕΧΕΙ ΑΠΟΔΕΙΞΕΙ ΚΑΙ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΟΤΙ ΞΕΡΕΙ ΝΑ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΜΕ ΤΙΣ ΛΙΓΟΤΕΡΕΣ ΔΥΝΑΤΕΣ ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΤΗΣ ΣΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΗΣ SONY. ΕΤΣΙ, ΟΠΩΣ ΘΑ ΔΙΑΒΑΣΑΤΕ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΤΟΥ "PIXEL N.G.", ΤΟ TIME CRISIS II ΘΑ ΦΤΑΣΕΙ ΣΤΑ ΣΠΙΤΙΑ ΜΑΣ ΣΕ ΜΙΑ ΠΙΟ ΤΑΠΕΙΝΗ ΕΚΔΟΣΗ. ΧΑΡΗ ΣΤΗΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΓΙΑ LINK CABLE, ΟΜΩΣ, ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΤΟΝ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ (ΔΥΟ ΠΙΣΤΟΛΙΑ, ΔΥΟ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ, ΔΥΟ PSX), ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΞΙΣΟΥ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ.

ΗΤΑΝ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΜΑΣ ΖΗΤΗΣΑΤΕ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΣΑΣ ΤΟ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΟΛΩΝ ΤΩΝ REVIEWS ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΓΙΝΕΙ ΣΤΟ "PIXEL" ΑΠΟ ΤΟΝ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟ ΤΟΥ 1998, ΩΣΤΕ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΣΕ ΠΟΙΟ ΤΕΥΧΟΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΟΤΑΘΕΙΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΜΑΣ ΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



NINTENDO 64

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ/ΓΙΑ
Forsaken	141	93
World Cup 98	141	93
Fighter's Destiny	138	92
FIFA: Road to World Cup 98	136	92
Bust-a-Move 2	142	91
Snowboard Kids	137	90
Quake	140	88
Kobe Bryant in NBA Courtside	142	85
Mystical Ninja Starring Goemon	140	85
Wayne Gretzky's Hockey 98	139	85
1080 Snowboarding	139	81
Yoshi's History	137	81
Rampage World Tour	142	80
Automobili Lamborghini	136	80
San Francisco Rush	136	80
Art of Fighting Twin	138	78
Tetrisphere	137	75
Nagano Winter Olympics	139	73
Chameleon Twist	137	72
NBA Pro 98	142	70
Brave Spirits Wrestling	140	70
Aero Fighters Assault	136	61
Dual Heroes	136	28
Cruisin' USA	138	25
Clayfighter 63 1/3	136	13

SONY PLAYSTATION

Gran Turismo	137	97
Tekken 3	140	97
Resident Evil 2	138	96
World Cup 98	141	96
Bushido Blade	137	94
NBA Pro 98	142	94
Vigilante 8	142	94
TOCA Touring Car Championship	136	92
GEX 3D Enter the Gecko	139	92
Forsaken	141	92
Dead or Alive	140	91
Broken Sword 2: The Smoking Mirror	136	90
Final Fantasy Tactics	138	90
World League Soccer	141	90
Deathtrap Dungeon	139	88
Bust-a-Move	142	88
Marvel Super Heroes	137	87
Need for Speed 3 Hot Pursuit	139	87
Alundra	140	87
Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back	136	86
Test Drive 4	136	86
Theme Hospital	138	86
Command and Conquer: Red Alert	136	85
Z	136	85
Brahma Force	138	85
Cool Boarders 2	138	85
Autodestruct	136	84
Dead Ball Zone	141	84
Clocktower	136	83
Jersey Devil	137	83
Skullmonkeys	138	83
Pitfall 3D Beyond the Jungle	139	83
One	137	82
Enhander	138	82
X-MEN vs Street Fighter Ex	140	82
Bushido Blade 2	141	82
Tetris Plus	137	81
Circuit Breakers	142	81
Discworld II	136	80
NHL Face Off 98	139	80
Three Lions	141	80
Total NBA 98	142	80
Shadow Master	136	79
Motorhead	140	79
Tenchu	142	78
Rampage World Tour	136	77
Rascal	139	77
Road Rash 3D	142	76
Wayne Gretzky's 3D Hockey	142	76
NBA Fastbreak 98	140	75
Star Wars: Masters of Ters Kasi	137	74
Newman Haas Racing	139	74
Diablo	140	74
Reboot	141	74
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero	136	71
Actua Ice Hockey	139	71
Critical Depth	139	70
Super Match Soccer	141	70
Devil's Deception: Invitation to Darkness	139	68
Street Fighter Collection	136	67
Beast Wars Transformers	137	65
Power Soccer 2	137	63
Midnight Run	138	60
NBA Hangtime	138	60
Steel Reign	137	58
Chill	140	56
Courier Crisis	137	54
Spawn the Eternal	140	49
Pax Corpus	141	49
Dragon Ball Z GT: Final Bout	136	39
Iznogood	140	34
Extreme Snow Break	141	9

SEGA SATURN

Panzer Dragoon Saga	140	98
X-men vs Street Fighter	139	96
World League Soccer	142	95
Sonic R	136	94
Winter Heat	138	91
NBA Action 98	138	90
Sega Touring Car Championship	136	89
Croc	137	86
Steep Slopesliders	137	84
NHL All Star Hockey 98	138	83
Enemy Zero	136	80
Atlantis	139	80
House of the Dead	141	80
FIFA 98	137	79
NBA Live 98	137	70
Formula Karts	136	44

INFOSYSTEM '98

HI TECH

12η Διεθνής Έκθεση Συστημάτων Πληροφορικής - Προϊόντων Υψηλής Τεχνολογίας













30/9 - 4/10 1998

Θ Ε Σ Σ Α Λ Ο Ν Ι Κ Η

ΔΙΕΘΝΕΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ HELEXPO

OLYMPIC OFFICIAL CARRIER



HELEXPO

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ,ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑ 154, 546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ,ΤΗΛ.: 031-291111, FAX: 031-229116,
ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: ΛΕΩΦ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 4, 151 25 ΜΑΡΟΥΣΙ,ΤΗΛ.:01-6834971-3, FAX: 01-6856002-3
Internet Address: http://www.helexpo.gr -E-mail: exhibitions@helexpo.gr

Κάντε enter στις *επιθυμίες σας*



Κάντε enter στα καταστήματα ONE WAY Technostores. Μπείτε στην Οικοτεχνολογία! Συγκεντρώνουν όλα όσα κάνουν τις τεχνολογικές επιθυμίες σας πραγματικότητα! Με υπεροχή στις τιμές, με φιλικά χρηματοδοτικά προγράμματα και άψογη εξυπηρέτηση.



HOME COMPUTER: Ελάτε σε επαφή με τη high society του Home Computing, με τους πλέον εξελιγμένους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και όλα τα περιφερειακά.



ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ: Συντονιστείτε με τη σύγχρονη αντίληψη επικοινωνίας, με τα πρωτοποριακά μοντέλα κινητών και αξεσουάρ.



VIDEO GAMES: Αποκτήστε τα πιο απογειωμένα παιχνίδια, τα πιο "διαβασμένα" CD-ROMS. Διασκεδάστε με τις πιο πρωτότυπες ιδέες.



GADGETS: Δημιουργήστε "περιβάλλον γραφείου" στο σπίτι. Επικοινωνήστε με ασύρματη τηλεφωνία και fax νέας τεχνολογίας. Διασκεδάστε μουσικά με συσκευές φορητού ήχου.



SERVICE: Απολαύστε την απόλυτη παροχή τεχνολογικής υποστήριξης κινητών και ηλεκτρονικών υπολογιστών.

MAGNET

1 ONE WAY TECHNOSTORES

ΜΟΝΟΔΡΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΓΡΑΜΜΗ ΕΞΥΞΗΡΕΤΗΣΗΣ ΠΕΛΑΤΩΝ: 271 0922

ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ: ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 16, Τηλ.: 330 4278-9, 330 4151,**ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Λασκαρίδου 112, Τηλ.: 956 5383, 956 5683, 956 8023, **ΚΗΦΙΣΙΑ:** Κασσαβέτη 9, Τηλ.: 623 3254, 653 3270, 623 4077, **ΚΥΨΕΛΗ:**Φωκ. Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως 1, Τηλ.: 856 1366-7, 856 1866, **ΧΑΛΑΝΔΡΙ:** Βασ. Κων/νου 39, Τηλ.: 680 0640-2. **ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ: ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ:** Ταξιαρχών 44, Τηλ.: 494 3538, **ΟΜΟΝΟΙΑ (ΜΙΝΙΟΝ):** Γ' Σεπτεμβρίου 10, Τηλ.: 523 2690, **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** Πελασγίας 16 & Θηβών, Τηλ.: 577 4505, **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:** Μεσογείων 505, Τηλ.: 600 3146, **ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** Χαρ. Τρικούπη 135, Τηλ.: 625 1118, **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** Ηρ. Πολυτεχνείου 46 & Πλάτωνος 5, Τηλ.: 411 6101, **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Ελ. Βενιζέλου 256, Τηλ.: 289 1000, **ΓΛΥΦΑΔΑ:** Λαζαράκη 11, Τηλ.: 289 1000, **ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ:** 14ο χλμ. Αθηνών-Λαμίας, Τηλ.: 285 1351-6, FAX: 285 1357, **ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ:** Στη Γλυφάδα.

ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ